LA REVISTA DEL DIBUJANTE

DibujArte

VANGUARDIA EDITORES

8 $10.00 MÉX. $2.50 EUA

FASCICULO QUE ENSEÑA LAS DIFERENTES TECNICAS DE DIBUJO

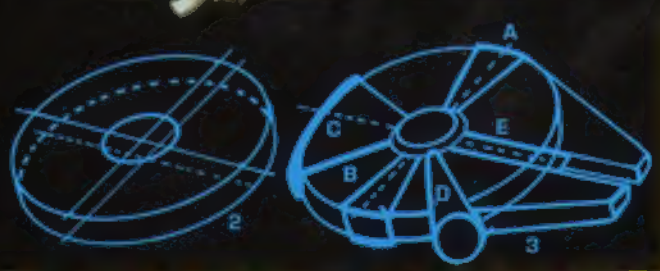
08
7 509761 100705

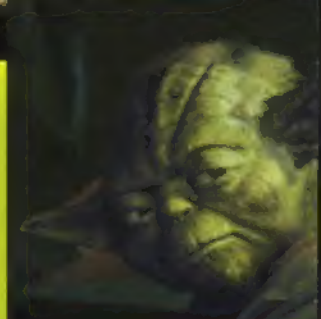
CLASES DE ASTRONAVES

HISTORIA DE LA CIENCIA FICCION

STAR WARS GENERADOR DE IDEAS

APRENDE COMO HACER TUS PROPIOS ROBOTS

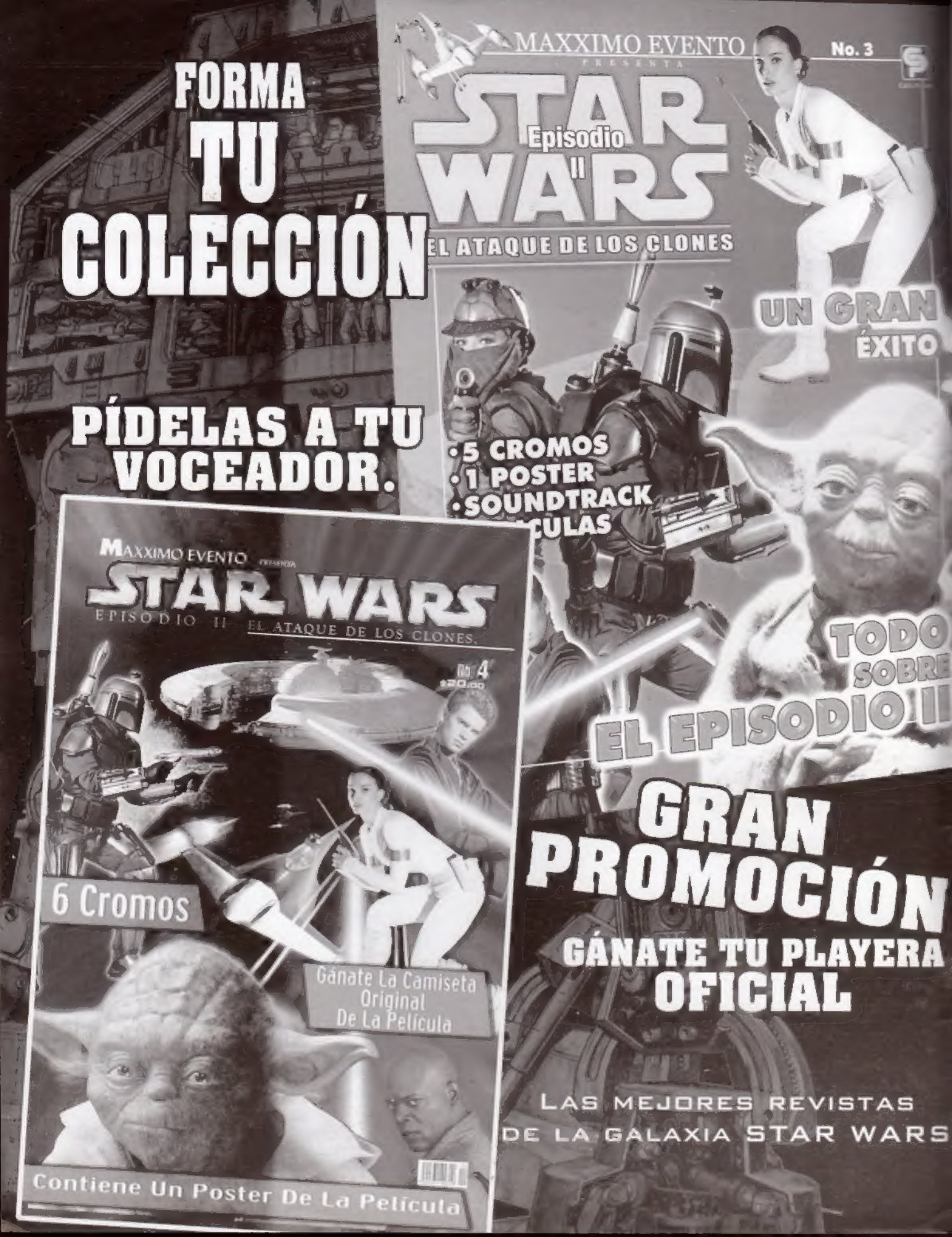




EDS

erik.eds@gmail.com

ESPECIAL DE CIENCIA FICCION


FORMA
TU
COLECCIÓN
PÍDELAS A TU
VOCEADOR.
MAXXIMO EVENTO
PRESENTA
STAR WARS
Episodio II
EL ATAQUE DE LOS CLONES
No. 3
UN GRAN
ÉXITO
•5 CROMOS
•1 POSTER
•SOUNDTRACK
TODO
SOBRE
EL EPISODIO II
MAXXIMO EVENTO
STAR WARS
EPISODIO II EL ATAQUE DE LOS CLONES.
No 4
$20.00
6 Cromos
Gánate La Camiseta
Original
De La Película
Contiene Un Poster De La Película
GRAN
PROMOCIÓN
GÁNATE TU PLAYERA
OFICIAL
LAS MEJORES REVISTAS
DE LA GALAXIA STAR WARS

EDITORIAL

REVISTA DE DIBUJANTES
DibujArte

Este número es un tanto especial porque con él festejamos 1 año de DIBUJARTE, lo cual nos llena de orgullo y responsabilidad para seguir haciendo nuestro mejor esfuerzo y así permanecer muchos años más en su gusto.

Para festejar nuestro primer aniversario y porque ustedes lo han pedido, reimprimiremos nuestras primeras ediciones, las cuales vendrán mejoradas y aumentadas, en nuestros próximos números anunciaremos en qué fechas las pueden adquirir.

Nada más me queda darles las gracias por compartir con nosotros todo este tiempo y esperamos que lo que se ha enseñado en estos nueve fascículos (del # 0 al # 8) les haya servido para mejorar sus trazos.

Juan Antonio Flores V.
Mi e-mail es jfv38@hotmail.com
Editor

VANGUARDIA EDITORES

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

Rodrigo Alvarez Reynal
Director General

Cristhian Chavero Lopez
Coordinador y Corrector de Estilo

Alejandro Alvarez R.
Asesor Editorial

R. Eric Miramon R.
Diseño de Interiores

Juan Carlos Hernandez
Clases de Dibujo

Ignacio Loranca
juan Carlos Hernandez
Creador del Comic

J.F.V.
Portada

Colaboradores:
Aurea Freniere
Angel Zúñiga
Elizabeth Herrera
Esteban Esterle
Laura Michel
Javier Barrriopedro
Jose Saucedo
Jorge A. Castilla
J. Antonio Dávalos

Agradecimientos: A el increible Rocko de Orbita 105,7, Fernanda Tapia, Karina Santillan, la Doctora y el Warpig de Radioactivo 98.5.

I CLASES DE DIBUJO -Animación Básica
II DE UTILIDAD -Su Camino al Manga
III ACADEMIA STELLAR -Historieta Por Hernánez/loranca
IV TEMA CENTRAL -Historia de la Ciencia Ficción
V UTENCILIOS DE DIBUJO -G
VI TEORIA DEL ARTE -STAR WARS Cuento de Cuentos
VII MAESTROS DEL ARTE SECUENCIAL Manga vs Comic
VIII BUZON -

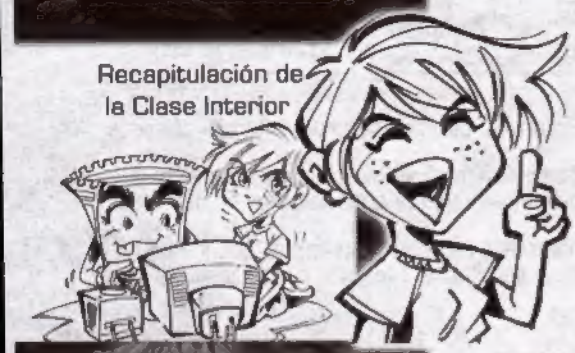
COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE © 04 Todos los imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrights y marcas registradas de sus respectivos dueños. Son utilizados de manera informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.
©Star Wars, Anakin, Luke Skiwalker, Darth Vader, Amidala, Padme, Emperator Palpatine, Death Star Lucas Films, George Lucas 2002. © Star Wars Comics, Manga, Dark Horse Comics 2002. ©Bladerunner, Warner 2002. © 2001 Space Odyssey, Stanley Kubric MGM 2002. ©Marvel Comics 2002. © Harmony Gold Robotech 2002. © Exclusivos, Shoji Kawamori 2002.

DIBUJ JULIO del 2002 Publicada Mensualmente, por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS** e-mail: jfv38@hotmail.com Salvador Díaz Mirón 156 Mexico, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en **DEBARI SERVICIO EN IMPRESION S.A. DE C.V.** Tel. 85986158 D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

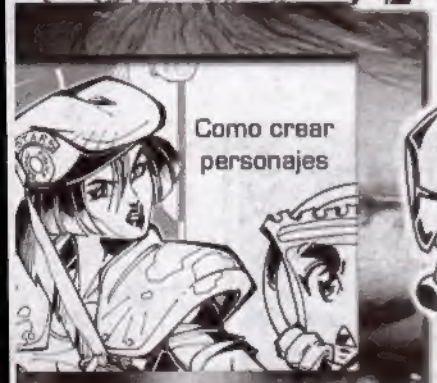
Clases de Dibujo

Mechas, Robots y Naves

Por: **Juan Carlos Hernández Gudiño "Angel"**



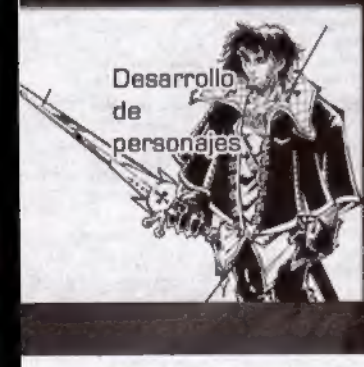
Recapitulación de la Clase Interior



Como crear personajes

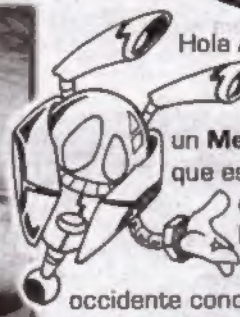
Psicología de los personajes

Documentación en Historieta



Desarrollo de personajes

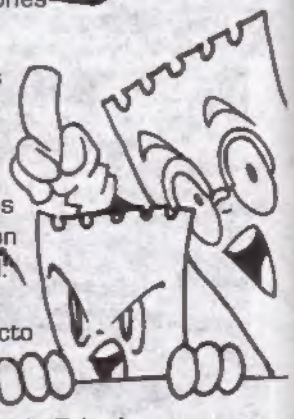
Bienvenidos a otra clase de dibujo, en esta ocasión contamos con la presencia de un invitado muy especial: **Krilor** de **Academia Stellar**.



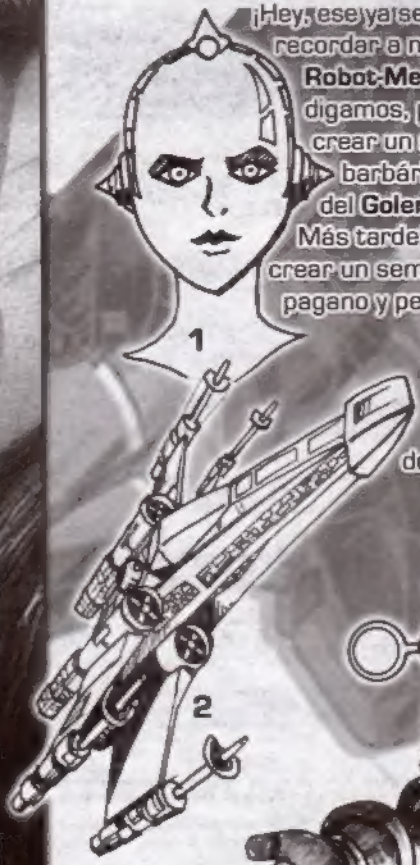
Hola Amigos, me da mucho gusto estar con ustedes en esta clase. Procedamos primero a explicar lo que es exactamente un **Meca**, que viene de **Mecánica**, ciencia exacta que estudia la física y el movimiento de los objetos.

La palabra **Meca** procede del ingles (japonizado) **Mecha** y se refiere a lo que en occidente conocemos como **Robot**.

El concepto **Robot** viene del rumano "trabajador" y se refiere al ser artificial creado por el hombre, un autómata destinado a desempeñar funciones preestablecidas o programadas por su creador.



¡Hey, ese ya se trajo a toda su familia! No olvidemos recordar a nuestros amigos lectores que el **Robot-Mecha** no es un termino muy nuevo que digamos, pues el deseo del ser humano por crear un ser sin voluntad se remonta a tiempos barbáricos, expuesto a través del mito teutón del **Golem**, que aterraría a la **Europa** medieval. Más tarde, durante el **Renacimiento**, la idea de crear un semejante a partir de la ciencia, fue un acto pagano y perseguido.



1

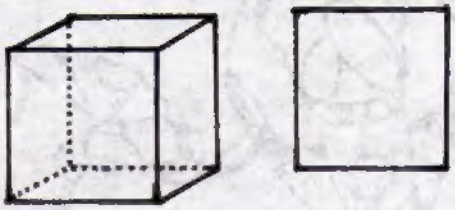
2

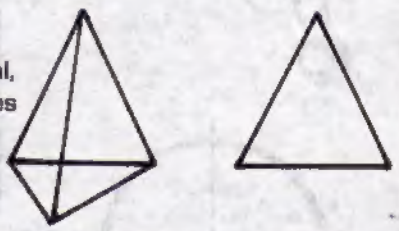
Fue hasta 1926, que el cineasta alemán **Fritz Lang** nos legaría la primera visión tangible de un autómata en su muy galardonada cinta **Metrópolis**. Desde entonces la imagen del **Robot -Mecha** ha evolucionado a la par de las aspiraciones científicas del hombre al grado de contar hoy en día con muchos personajes cibernéticos que han sido la delicia de muchos y el terror de otros.

3

1- Maria, el robot de la cinta Metrópolis 1926.
2- X wing, Star Wars 1977.
3- El robot Robby.

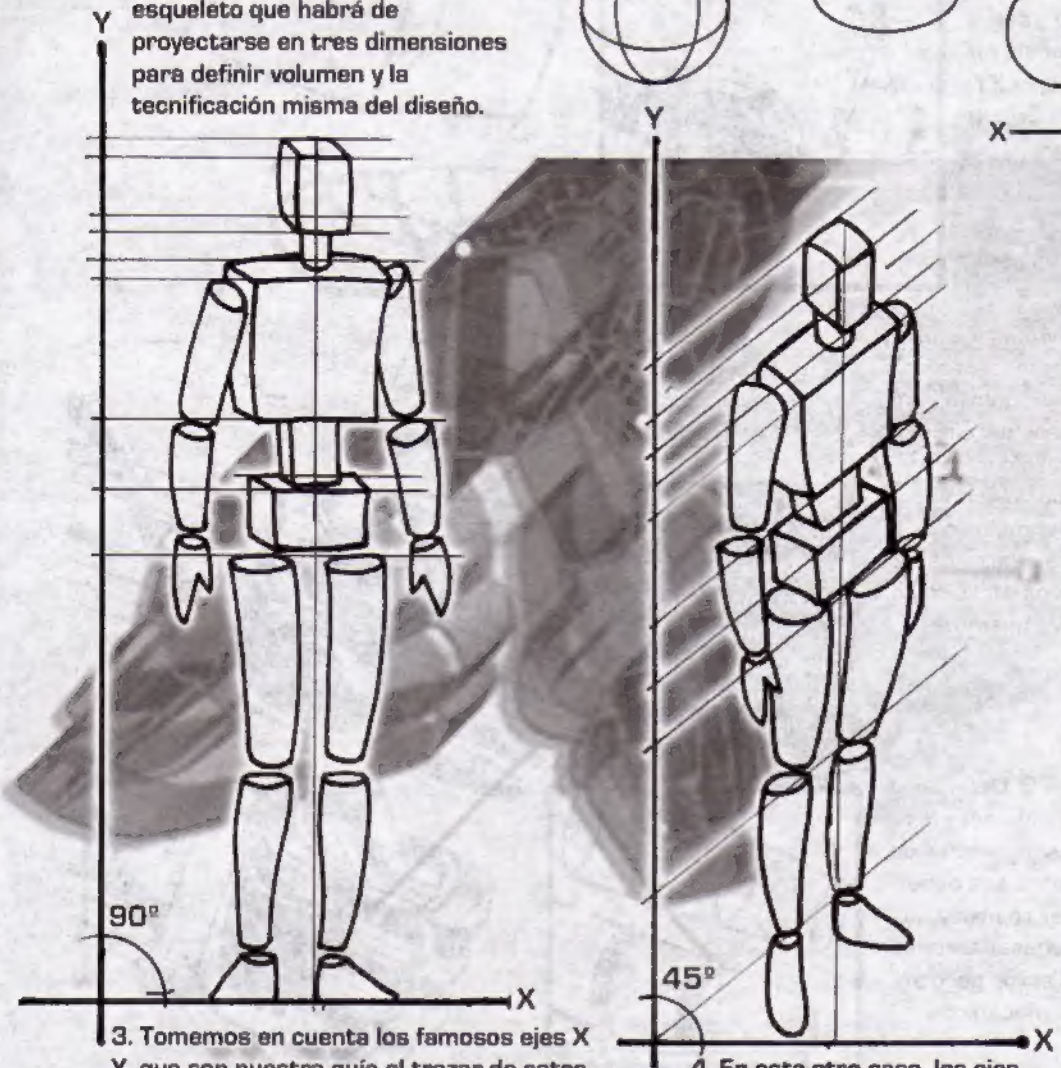
No les vamos a mentir, diseñar un **Robot-Mecha** no es cosa fácil, se requieren conocimientos de geometría, física y mecánica, pues se deben acatar ciertas leyes matemáticas, en fin, por algo son ingenieros industriales quienes diseñan los autómatas y demás máquinas en las películas y animes. Pero no se preocupen, aquí trataremos de darles los principios básicos para diseñar un **Robot-Mecha**.





1. El empleo de la geometría es fundamental, recuerda como proyectar a tres dimensiones las figuras básicas: Un cuadrado a Cubo. Un Triángulo a Pirámide. Un círculo a Cilindro. Elipses a Esferas.

2. A esto se le conoce como Proyección Tridimensional, y es la base para comprender el diseño de un Robot-Mecha, pues al tratarse de una máquina, esta debe cons-truirse a partir de un esqueleto que habrá de proyectarse en tres dimensiones para definir volumen y la tecnificación misma del diseño.

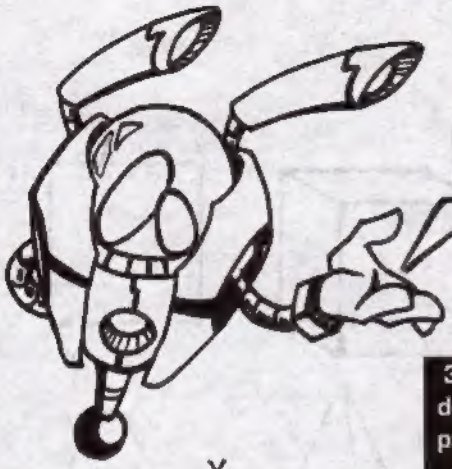


3. Tomemos en cuenta los famosos ejes X Y, que son nuestra guía el trazar de estos otros ejes paralelos que determinaran la ubicación de cabeza, hombros y caderas en este ejemplo, donde los ejes paralelos son rectos, de acuerdo a Y.

4. En este otro caso, los ejes paralelos se mueven a un ángulo de 45º, con lo que se mueve todo tu esqueleto. Recuerda utilizar el transportador.

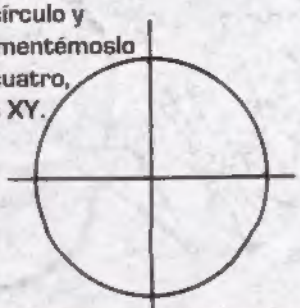
5. Aquí, nuestro Robot ya va tomando forma, checa como al mover los ejes paralelos hacia un cuadrante negativo, la perspectiva cambia.

Manos

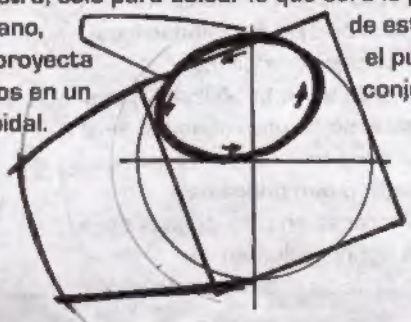


Como en el cuerpo humano, el Robot-Mecha se compone por formas geométricas, tal es el caso de la cabeza y manos.

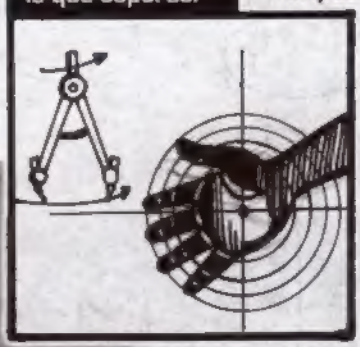
1. Tracemos primero un círculo y segmentémoslo en cuatro, ejes XY.

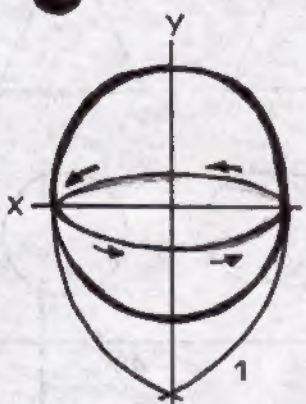


2. Traza ahora un óvalo y un rectángulo, como se muestra, solo para ubicar lo que será la palma de este de la mano, el pulgar y último proyecta conjunto los dedos en un trapezoidal.

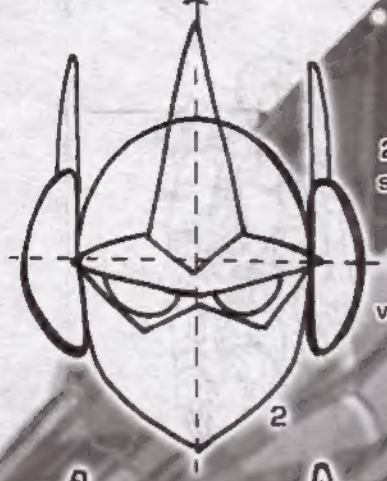


3- Para ubicar las divisiones de los dedos y obviamente su proporción coloca la aguja de un compás en el centro de nuestro círculo y gíralo hacia fuera como se muestra, tres círculos más te darán lo que esperas.



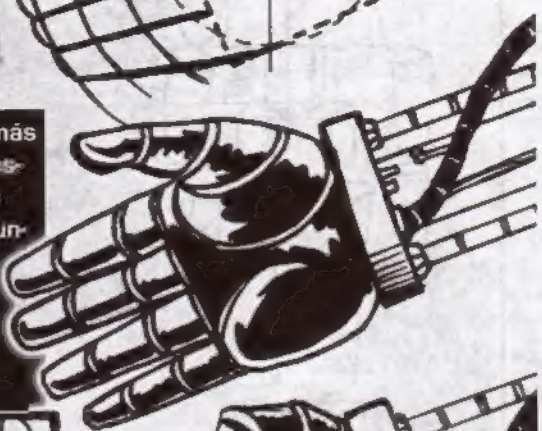


1. Tracemos primero un círculo y segmentémoslo en cuatro, ejes XY.



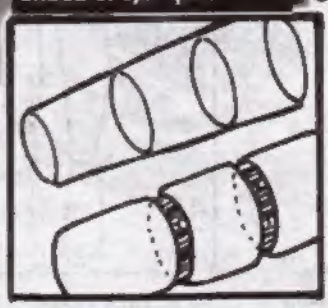
2. Define la elipse y sobre esta traza un triángulo, a los lados del círculo traza dos óvalos verticales con astas y define los ojos a una cuarta parte aprox. Del círculo mismo.

4. Borra tus líneas guía y comienza a detallar

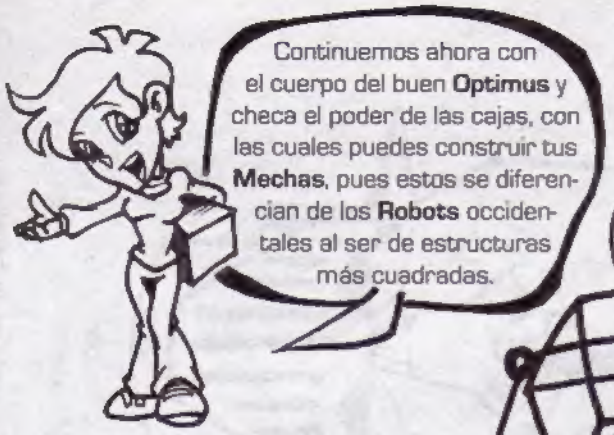


5-Los dedos no son más que cilindros, compuestos por cuatro óvalos que te darán sus coyunturas o meniscos. Sobre estos mismos óvalos puedes definir detalles tecnológicos checa el ejemplo.

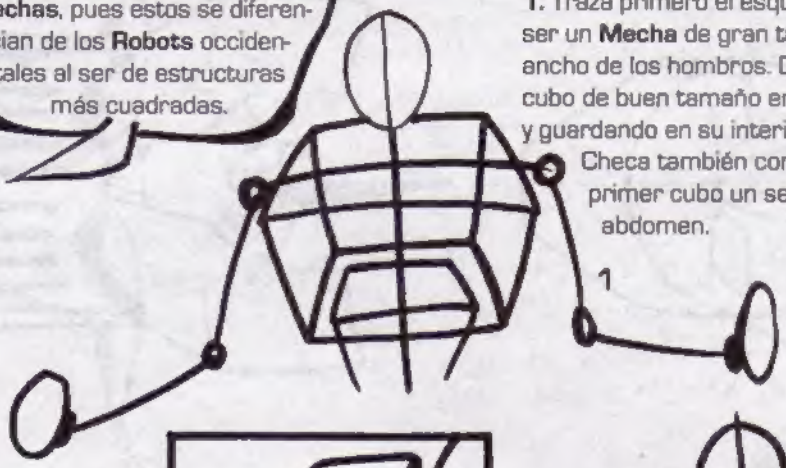
3. Define finalmente los rasgos, recuerda que estos deben ser técnicos, no necesariamente rectos pero si mecánicos.



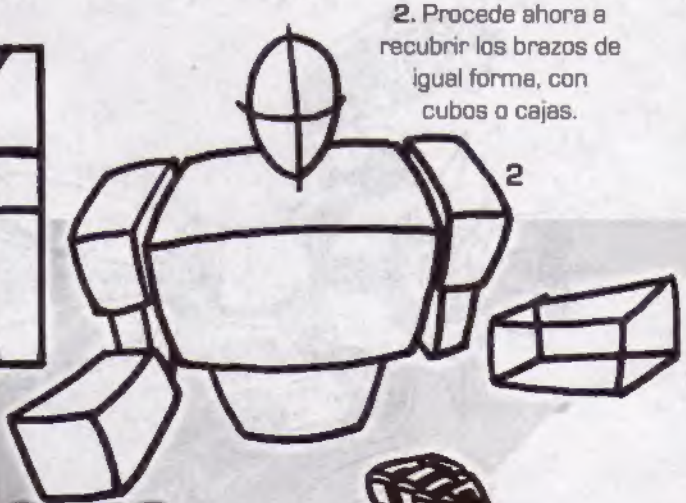
6. Sobre estos principios puedes mover la mano a voluntad, el secreto es observar tus propios movimientos y plasmarlos de acuerdo a estas bases geométricas.



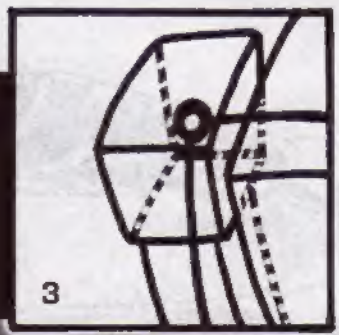
1. Traza primero el esqueleto, en este caso, por ser un **Mecha** de gran tamaño exagera un poco el ancho de los hombros. Define el torax trazando un cubo de buen tamaño enmarcado por los hombros y guardando en su interior la columna vertebral. Checa también como proyectar de este primer cubo un segundo que te dará el abdomen.



2. Procede ahora a recubrir los brazos de igual forma, con cubos o cajas.



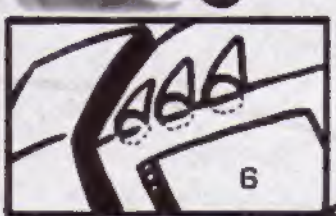
3. Checa como la bolita del hombro queda dentro del cubo, al igual que el palito del brazo, con los cubos damos volumen y profundidad a nuestro **Mecha**.



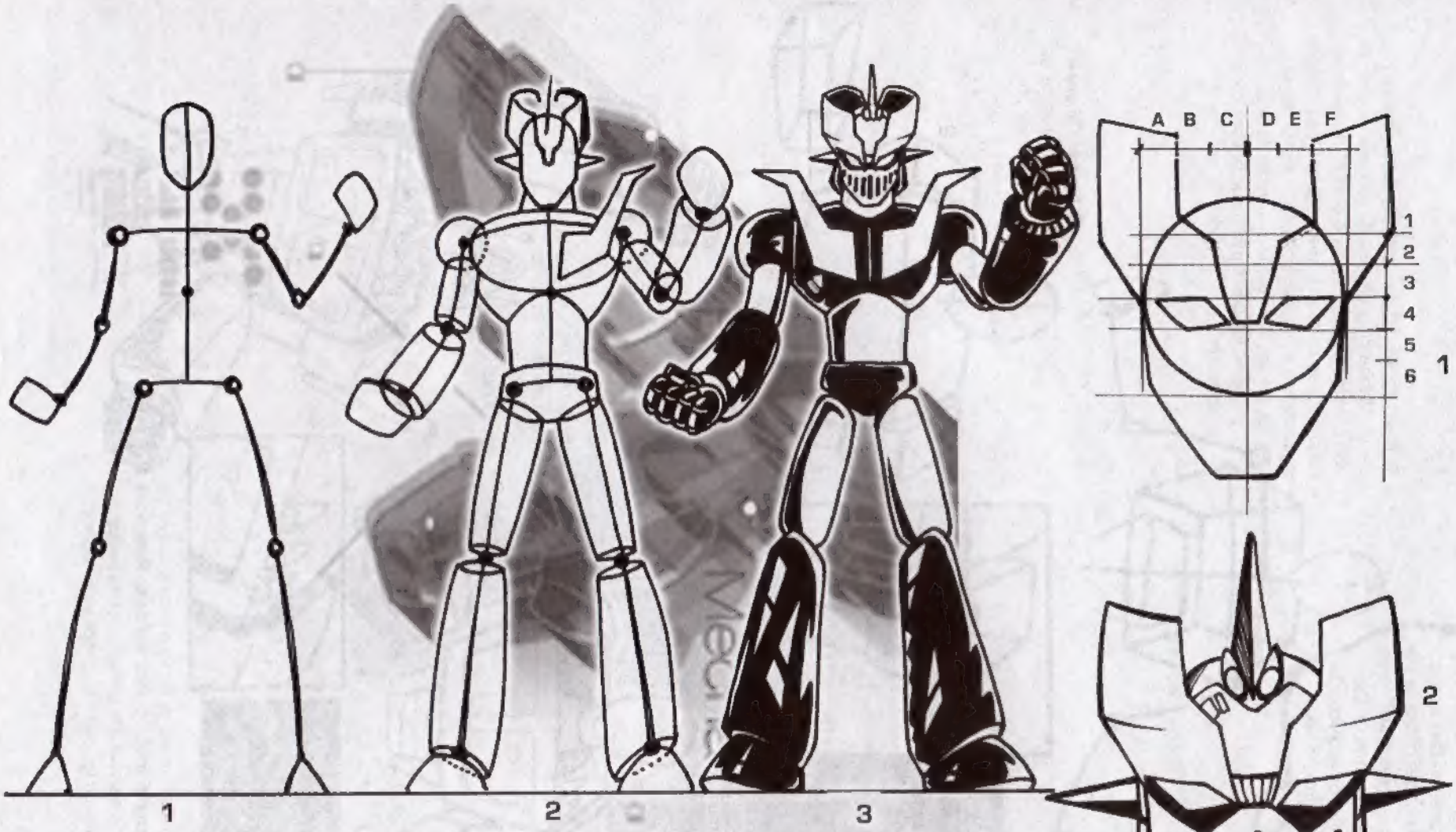
4. Borra las líneas sobrantes, traza dos cuadrados en el pecho de **Optimus** y dos cilindros verticales sobre sus hombros, estos nos darán Parabrisas y escapes respectivamente.

5. Construye la cabeza y las manos de acuerdo a lo explicado por **Krilor**.

6. Afina los detalles con sombras entre extremidades, pequeños círculos, etc. Checa que el trazo no es exactamente recto, este es un pequeño truco para darle dinamismo y vida a nuestro **Mecha**.

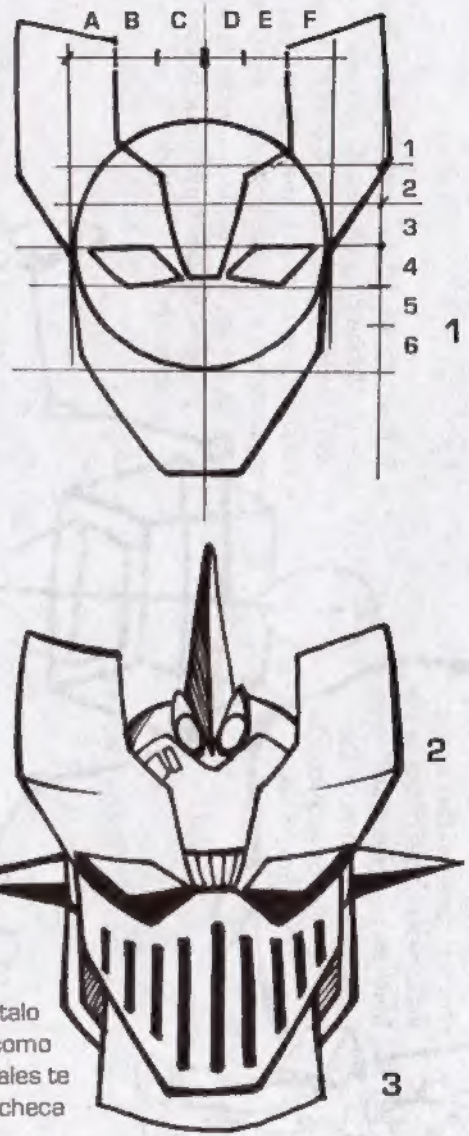


7. El dinamismo es la clave para el dibujo de **Mecha**, si mueves un brazo de tu **Robot**, los cubos se mueven, practica varias poses moviendo las cajas al compás del esqueleto.



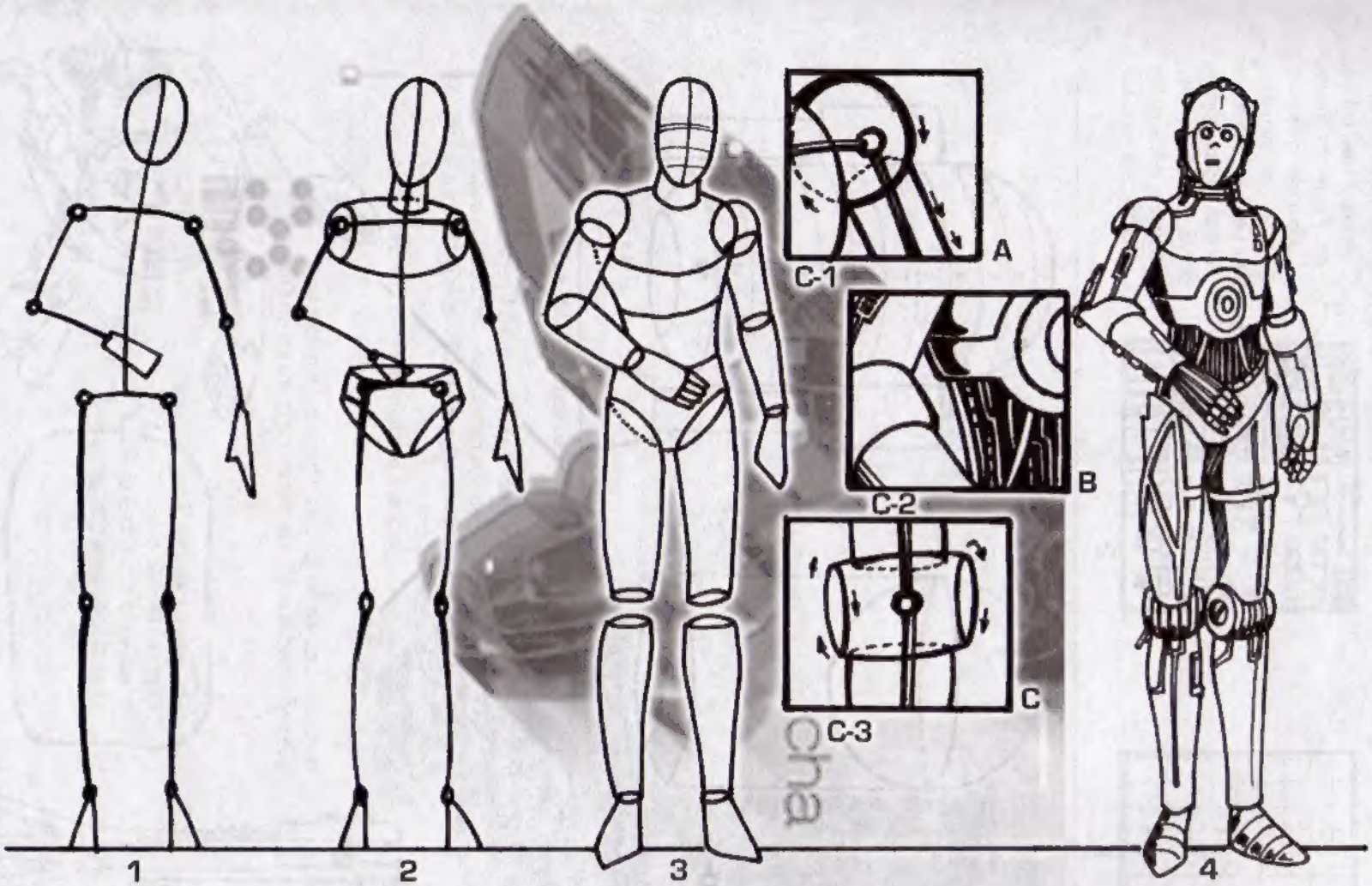
Otro ejemplo en el diseño de **Mechas** es la utilización de cilindros como es el caso del legendario **Mazinger Z**.

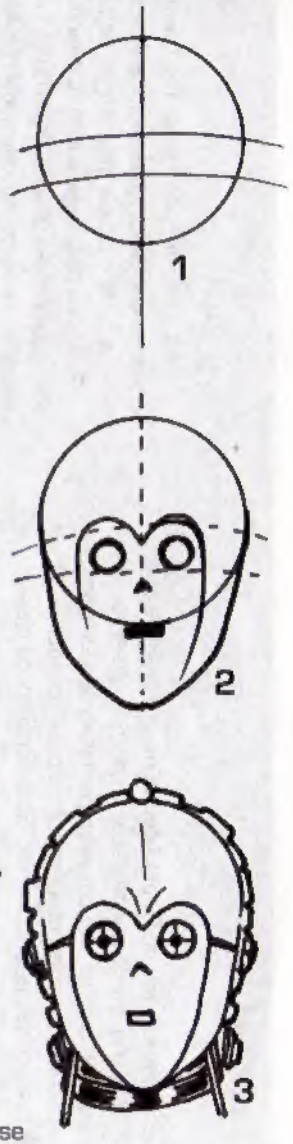
1. Para dibujar a **Mazinger**, traza primero el esqueleto, recuerda que es un personaje japonés, así que exagera un poco sus proporciones.
2. Dale ahora volumen al esqueleto trazando sobre este cilindros para las extremidades y óvalos para el tronco. Checa el recuadro.
3. Define y estiliza los cilindros con sombras y brillos, exagera los hombros para dar mayor carácter de poder y recuerda los pectorales fotónicos.



CABEZA

1. Traza primero un círculo y segméntalo en seis partes iguales, tanto vertical como horizontalmente. Las divisiones verticales te darán las proporciones de la corona, checa donde se sitúan sus líneas y practica.
2. Para su rostro recuerda nuestras clases anteriores, comienza a marcar los rasgos como ojos y sitúa la nariz, pero en este caso deben ser más técnicos y geométricos.
3. Define por último los detalles como el **Filther**, las ventillas del bozal y sus antenas que son triangulares o cónicas de acuerdo a la proyección 3D.





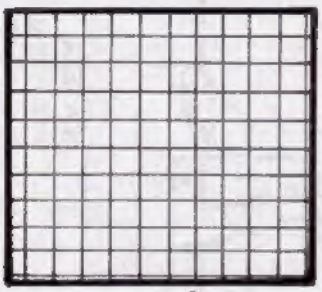
Hace mucho, mucho tiempo, las formas geométricas proyectadas fueron utilizadas para la construcción de androides que serían la delicia de muchos, gracias al genio de **Geroge Lucas**... la construcción continua...

1. Para dibujar a nuestro amigo **C-3PO**. Comienza trazando un esqueleto humano, si, humano los androides son autómatas basados en nosotros.
2. Continua marcando el pecho con un cilindro horizontal y las caderas con un pentágono oval.
3. Recubre ahora las extremidades con cilindros, recuerda a **Mazinger**, sólo que en este caso no exageres las proporciones.
4. Define por último los detalles de nuestro amigo, líneas y pequeños rasgos técnicos.
a) Checa como el hombro el un círculo que se une a un cilindro que da forma al bicep.
b) Los detalles como sombras y cables en el abdomen son esenciales para un buen acabado.
c) Checa que entre los dos cilindros de la pierna podemos trazar otro horizontal para definir una rodilla robótica.

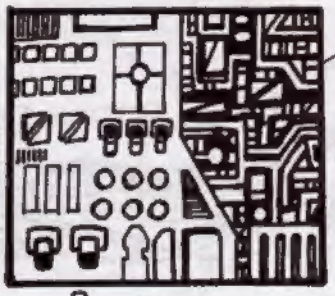
CABEZA

1. Para su cabeza traza primero el famoso círculo y segmentalo como se muestra en el ejemplo.
2. Ubica con dos círculos pequeños los ojos, nariz y boca sobre la cuerda inferior.
3. Detalla sus rasgos técnicos y mecanizados.

Recordemos que un **Robot-Mecha** no es más que una máquina, por lo que te recomendamos observar máquinas con las que convives diariamente, teléfonos, televisores, computadoras, consolas, licuadoras, tostadoras, lavadoras, etc. Solo abr bien los ojos.

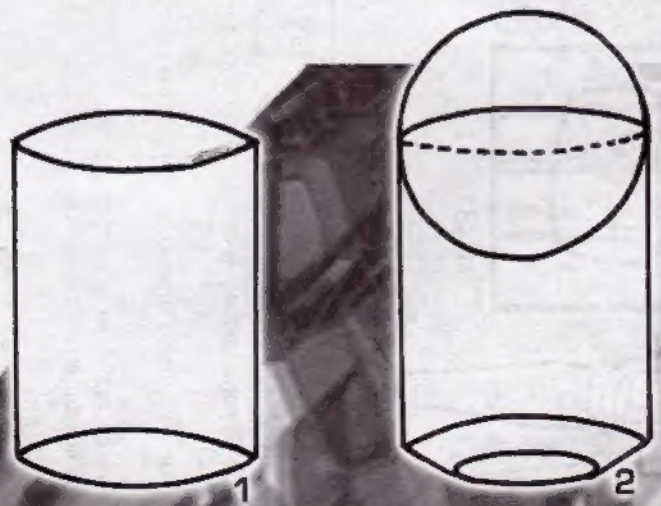


1

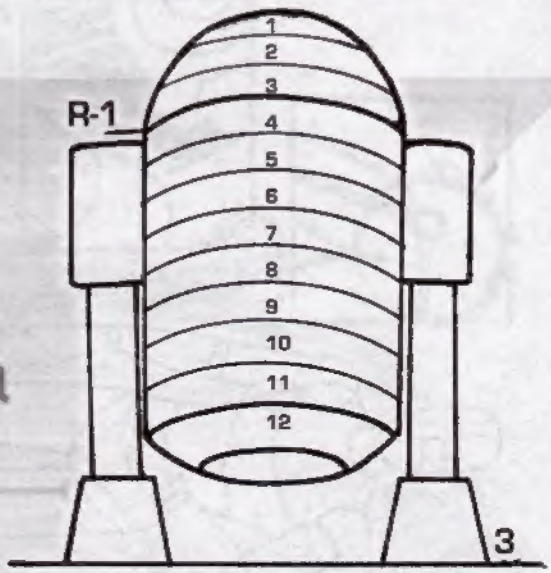


2

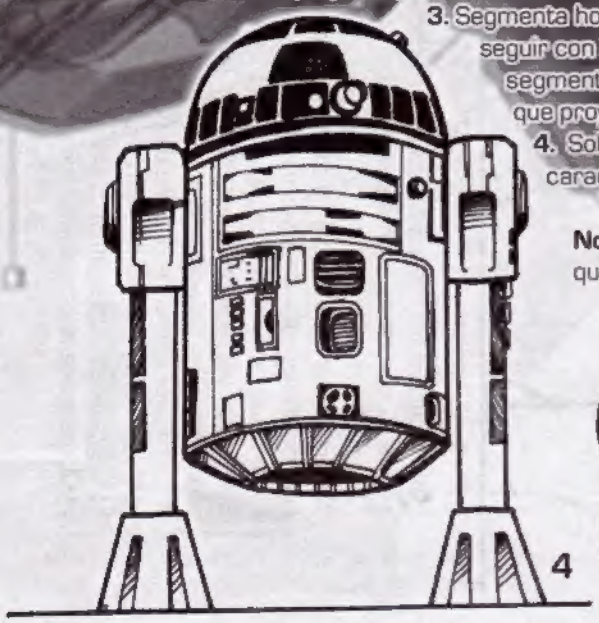
1. Diseñar tableros es muy sencillo, comienza por cuadricular la zona deseada, esto te ayuda a delimitar tu espacio.
2. Ahora distribuye sobre tu cuadrícula diversas formas geométricas que emulen ventilas, rendijas, botones, interruptores, teclas, drives, cables, etc. Recuerda guiarte con otras máquinas.
3. En este caso, siguiendo patrones geométricos sobre fondos negros puedes diseñar circuitos a base de triángulos, rectángulos, círculos, líneas, etc.



1 2



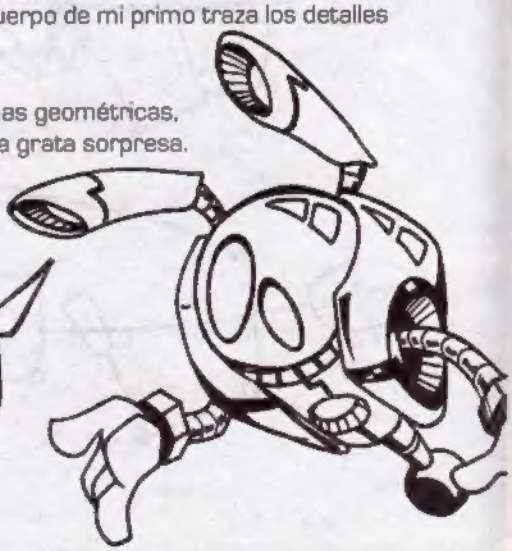
1. Para dibujarlo basta con trazar primero un cilindro vertical.
2. Sobre su elipse superior coloca un círculo, checa que quede sobre su radio. Y sobre su elipse inferior traza otra más pequeña y une sus cuerdas.
3. Segmenta horizontalmente todo el cuerpo de mi primo en 11 partes iguales, procura seguir con la curvatura de este. Traza dos rectángulos verticales grandes entre los segmentos 4 y 7. Otros más largos y delgados del 7 al ras del cuerpo entero, del que proyectaremos trapecios a manera de pies.
4. Sobre las líneas que segmentan el cuerpo de mi primo traza los detalles característicos de él.

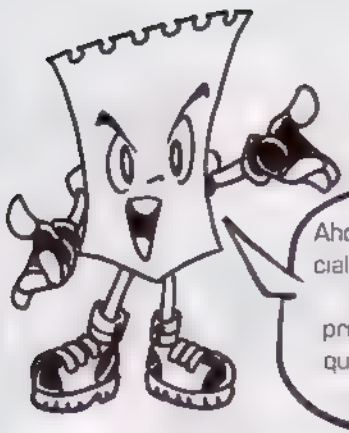


4

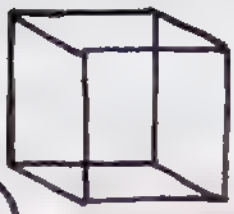
Nota que todo en conjunto son formas geométricas, que proyectadas a 3D nos darán una grata sorpresa.

Un caso curioso es el de mi primo **R-2D2**, quien es un tablero ambulante, con un sin fin de herramientas guardadas en su interior cilíndrico.

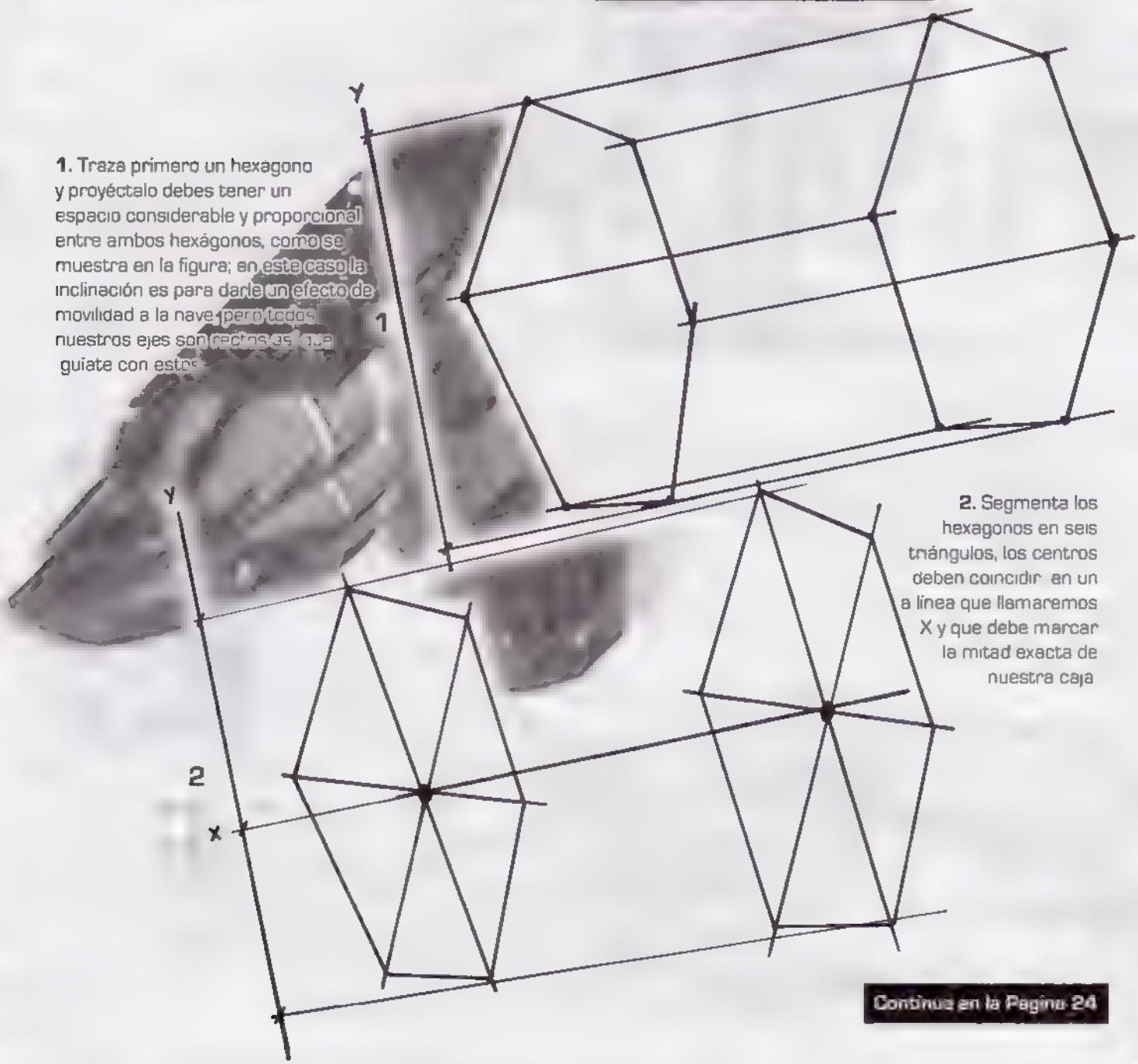




Ahora si a dibujar naves espaciales, estas se construyen de acuerdo a los mismos principios que hemos venido quesque explicando aqui, así que pica lica y califica



Para las naves se utilizan las mismas figuras proyectas en 3D, según sea el modelo de nave, en este caso explicaremos como dibujar una Tie Fighter de Star Wars, que si te das cuenta no es más que una bola con alas exagonales.



1. Traza primero un hexágono y proyéctalo debes tener un espacio considerable y proporcional entre ambos hexágonos, como se muestra en la figura; en este caso la inclinación es para darle un efecto de movilidad a la nave pero todos nuestros ejes son rectos ¡Ojo guiate con estos

2. Segmenta los hexagonos en seis triángulos, los centros deben coincidir en un a línea que llamaremos X y que debe marcar la mitad exacta de nuestra caja

Continua en la Pagina 24

Por: AUREA D. FRENIERE

STAR WARS SU CAMINO

No cabe duda que una de las peliculas y trilogías más famosas del siglo pasado (y del presente también) ha sido, es y sera Star Wars Desde el lanzamiento de la primera pelicula, A New Hope (una nueva esperanza) en el año de 1977, el concepto creado por el ahora controversial George Lucas, estaba definitivamente destinado a convertirse en "la" pelicula que revolucionaria la visión del espacio y demás situaciones extraterrestres. Para verificar lo que mencionamos, nada más hay que ver las cifras tan monstruosas, que la primera película recaudó en nuestro país' un poco mas de 2 8 millones de dólares; eso sin mencionar que al año siguiente arrasó con los oscares, llevándose 7 a casa.

Pero la euforia que creara esta saga espacial no pararia con una pelicula, no Despues, como ya todos sabemos la segunda (The Empire Strikes Back o El Imperio Contraataca - 1980) y la tercera pelicula (The Return of the Jedi o El Regreso del Jedi) reforzarian el gusto de Star Wars entre el publico y por supuesto, el lugar bien merecido de esta trilogía entre las producciones consideradas de culto a nivel mundial.

Por supuesto y como todo buen producto mercadotécnico, Star Wars (o La Guerra de las Galaxias, como quieran llamarle) no se quedó sólo en la pantalla del cine, pues gracias a firmas como la Kenner, todos los personajes de tan inolvidable épica, podían ser llevados a casa en forma de figuras de acción; y como si la Star Wars-manía no fuera suficiente a ese nivel, también se podía disfrutar de diversas secuelas de la misma, a través de las tiras cómicas publicadas en los periódicos locales de los 80's.

Con el surgimiento de éstas tiras, la Stars Wars-manía tomó otra dirección: el noveno arte

Star Wars vs Cómics

La primera adaptación que esta Trilogía tuvo al noveno arte fue llevado a cabo por la compañía Marvel Cómics, en el año de 1977, y en esta se mostraban las aventuras de Luke Skywalker y compañía en diferentes situaciones alternas a la historia original. Dicha publicación duró hasta 1986, con 107 números que realizaron entre guionistas y artistas de la talla de ChirsClaremont, Jo Duffy, Carmine Infantino, Howard Chaykin y Mike Golden, entre otros.

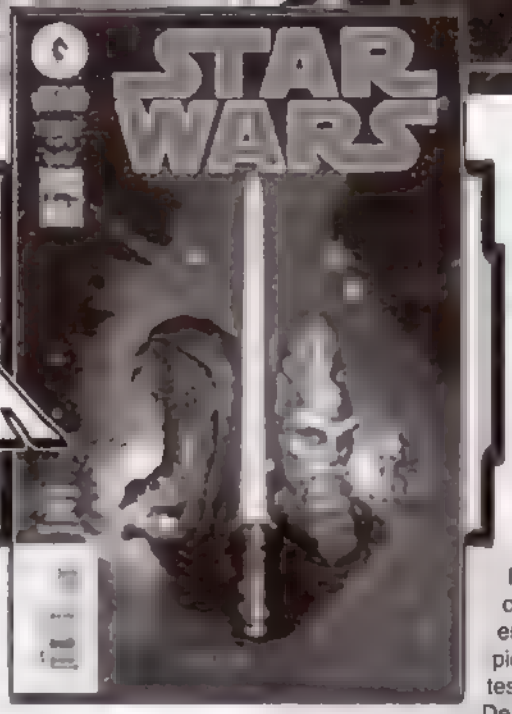
Los números contenían, entre otras cosas, adaptaciones de El retorno del Jedi y El imperio contraataca. La situación, como podrán imaginar, iba demasiado bien para todos aquellos que se estaban haciendo ricos con la euforia espacial. Sin embargo, esto no duró más allá del 86, pues la demanda de la serie decayó, lo que llevó a la pronta cancelación de ésta sin ningun aviso por parte de la editorial (en la actualidad, y por si se lo preguntan, un número de Star Wars de aquél entonces se llega a cotizar en más de 300 dolares)

Pero Star Wars estaba muy lejos de ser eliminada de la mente de sus seguidores. Así, en 1991 Dark Horse retomó la empresa dejada por Marvel y reeditó primeramente, una recopilación de las tiras de los ochentas, siguiéndose después con la súper-mencionada Sombras del impeno, una saga de 6 números que venía apoyada con un videojuego para Nintendo 64, con estampas, juguetes e inclusive un soundtrack compuesto por Joel Mc-Neely

Por si esto no fuera poco, anteriormente Lucas film había vendido los derechos a Timothy Zahn para que realizara las novelas de Star Wars, que junto con el cómic (y su respectiva novelización) harían que todos los fans y nuevas hordas de seguidores, desempolvaran su gusto y empezaran de nuevo a comprar todo lo relacionado con su trilogia favonta

La Saga de Sombras del Imperio contenía la historia de lo que pasa entre El Imperio contraataca y El Regreso del Jedi (cosas como: ¿Cómo rayos llegó Lando Carlissian a la base de Jaba the Hutt? Y ¿a qué hora terminó Luke su entrenamiento como Jedi? Son resueltas en esta serie), mientras que Imperio Obscuro relata lo que muchos esperaban, se vería en los episodios 7,8 y 9 (que NUNCA, serán filmados, segun George Lucas), pues ocurre diez años después del regreso del Jedi

AR ARS AL O MANGA

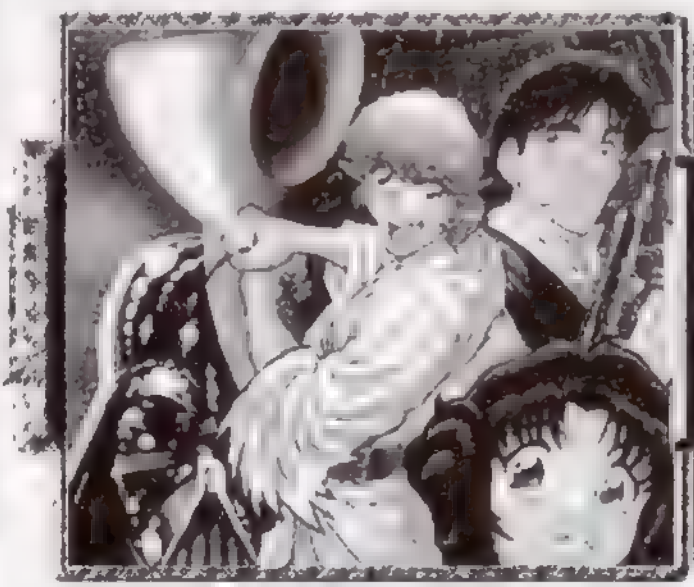


Para resolver las dudas de todos los fanáticos que se preguntaban por qué Vader es llamado un Lord del Sith (recordemos que esto fue antes de que existiera Episodio I) se creó la serie de la Era dorada del Sith (es decir, cinco mil años antes de La Guerra de las Galaxias). Justo cuando los pilotos Gav y Jori, encuentran al imperio Sith en plena guerra civil

Pero a todo esto, ¿dónde queda la trilogía original?. Si está muy bien que expliquemos el antes, el después y el en medio, pero ¿qué pasa con la historia que todos queremos? (aún y con hoyos de plot)
Ante la salida inminente de la remasterización de las películas en todo el mundo, se desató la fiebre de La Guerra de las Galaxias y Japón no fue la excepción: En 1997 fueron publicados las adaptaciones al manga de las películas, cada una realizada por un equipo artístico diferente, y al año siguiente justo a tiempo para la remasterización, fueron publicadas en el idioma inglés por Dark Horse Comics.

La serie completa consta de 12 volúmenes, cada uno con portada del famosísimo artista, Adam Warren. Cada película es relatada a lo largo de cuatro volúmenes, en los cuales podemos ver una vez más, diferentes apreciaciones del estilo manga (Shojo, Shonen etc.)

Por supuesto y como toda buena adaptación, hay algunas cosas que sí se pierden en los dibujos. No obstante (y hago hincapié en esto) los 12 volúmenes son excelentes
De la primera película (A New Hope) estuvo encargado Hisao Tamaki, y salió en Japón en julio de 1998 Esta primera mini-serie está echa al puro estilo shonen. La segunda película (The Empire Strikes Back) salió en enero de 1999 y estuvo a cargo de Toshiki Kudo, la cual está plasmada al estilo shojo (por supuesto, y antes que se me espanten, sin quitar ni una de las escenas fuertes, ni mucho menos). Hasta aquí, el terreno es conocido para todos aquellos a los que les gusta leer manga; sin embargo, la tercera película lanzada a la venta en julio del mismo año que la segunda (The Return of The Jedi), adaptada por Shinichi Hiramoto muestra algo totalmente diferente, pues el estilo que utiliza no es para nada algo a lo que estemos acostumbrados. Digamos que es más alternativo y en absoluto, no como los mangas comerciales que acostumbran llegar a nosotros
Como podrán notar, todo el trabajo es un derroche de talento, altamente recomendable si eres fan de hueso colorado o si apenas te estás introduciendo al vicio llamado Star Wars
Con todo esto sólo podemos estar seguros de una cosa: aún habrá Star Wars para mucho, mucho, mucho, pero mucho tiempo...
¡Y qué la fuerza nos acompañe .¡NOTA DE DISEÑO: Imagen09 / Imagen10



EL FUTURO... NUESTRA MEJOR INVERSIÓN. BIENVENIDOS A LA ACADEMIA STELLAR DE LA ALIANZA STELLAR "UN SOLO UNIVERSO" EN EL PLANETA DESIGNADO: KOSMOS-1

TEMPLO DE TODO EL CONOCIMIENTO DE OCHO CIVILIZACIONES REUNIDAS CON UN SOLO PROPÓSITO: EXPANDIR LOS HORIZONTES DE NUESTRA RAZÓN Y SALVAGUARDAR NUESTRO DESTINO.

STRYKE

2ª PARTE

¡MARIO Y SUN-RISING REPORTÁNDOSE SEÑOR!

RESUMEN: EN EL EPISODIO ANTERIOR, SUN RISING Y MARIO FUERON ATACADOS DURANTE UNA PRUEBA, EL CUERPO DE SUN FUE DESTRUIDO Y EL INTRUSO CAYO AL ABISMO DEJANDO MUCHAS PREGUNTAS...

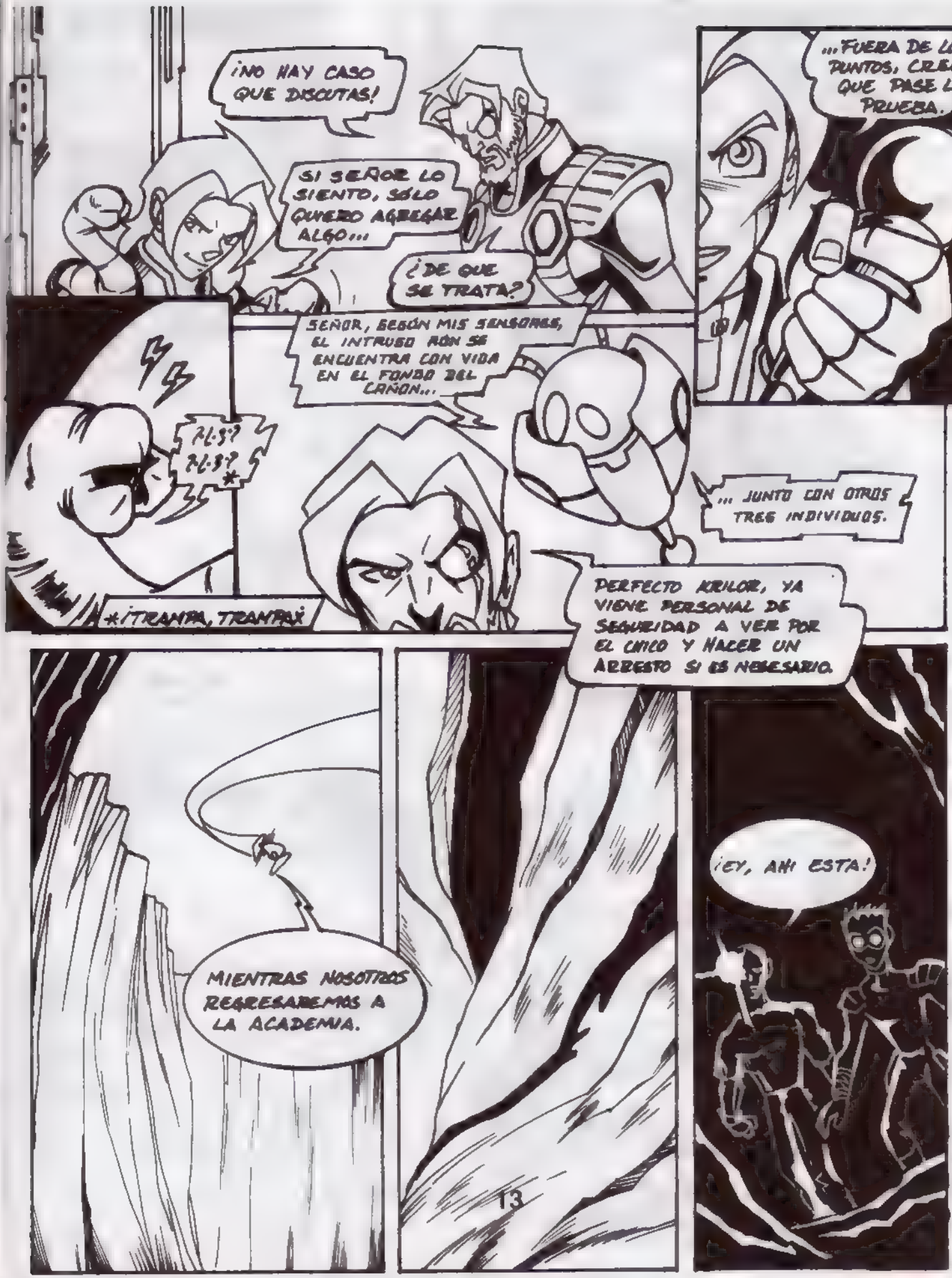
¡MARIO, TIENES 3 PUNTOS MENOS EN CLASE!

¡SI SEÑOR!

¡PUSISTE EN RIESGO LA VIDA DE SUN, SI NO SALE A TIEMPO DEL BIONICULO, HABRIA MUERTO!

S-L-A-S-H! S-L-A-S-H!

LO SIENTO YO...



¡NO HAY CASO QUE DISCUTAS!

SI SEÑOR LO SIENTO, SÓLO QUIERO AGREGAR ALGO...

¿DE QUE SE TRATA?

...FUERA DE LOS PUNTOS, CREO QUE PASE LA PRUEBA.

SEÑOR, SEGÚN MIS SENSORES, EL INTRUSO AÚN SE ENCUENTRA CON VIDA EN EL FONDO DEL CAÑON...

?-L-3-? ?-L-3-? *

*¡TRAMPA, TRAMPA!

... JUNTO CON OTROS TRES INDIVIDUOS.

PERFECTO KRILOR, YA VIENE PERSONAL DE SEGURIDAD A VER POR EL CHICO Y HACER UN ARRESTO SI ES NECESARIO.

MIENTRAS NOSOTROS REGRESAREMOS A LA ACADEMIA.

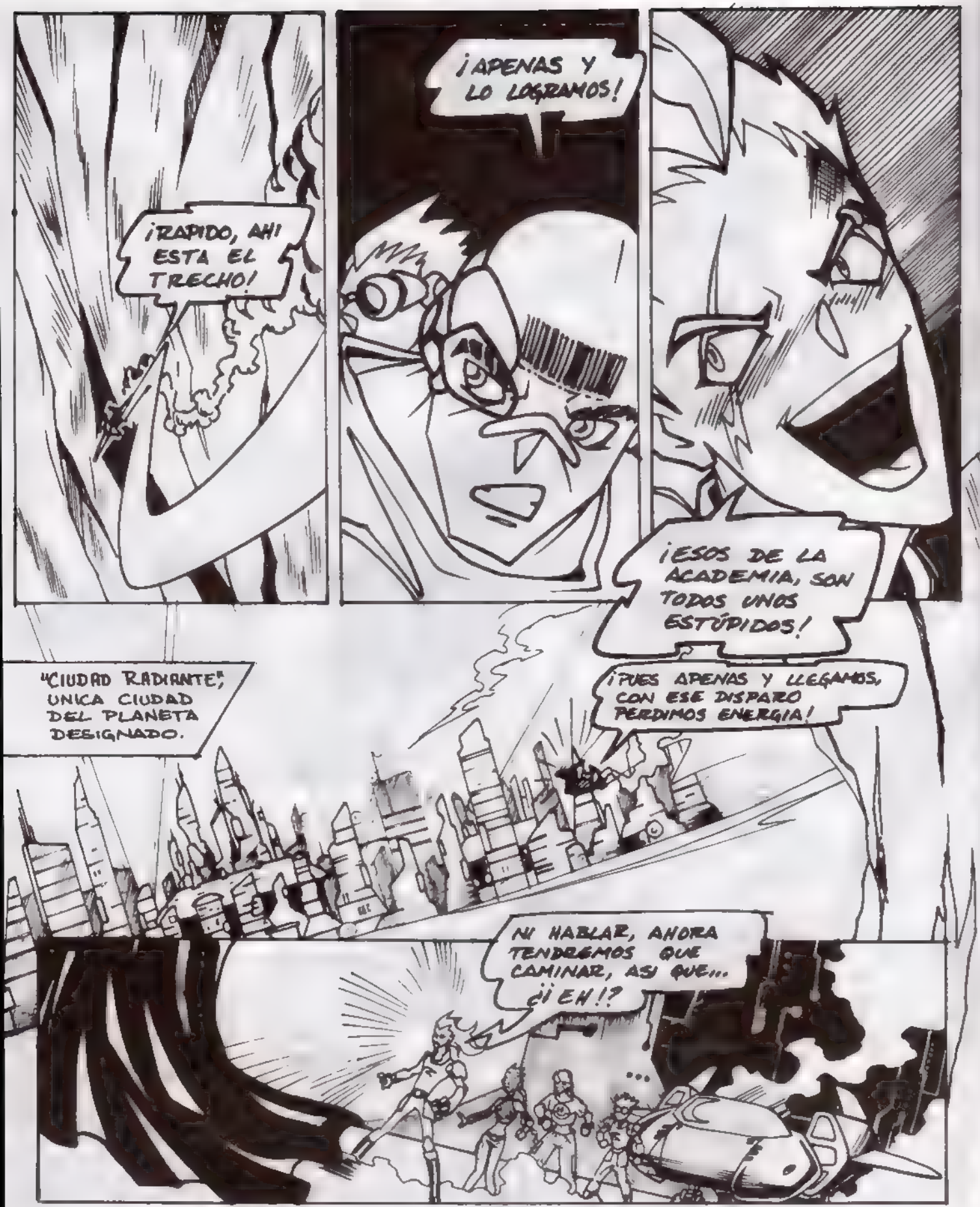
¡EY, AHI ESTA!

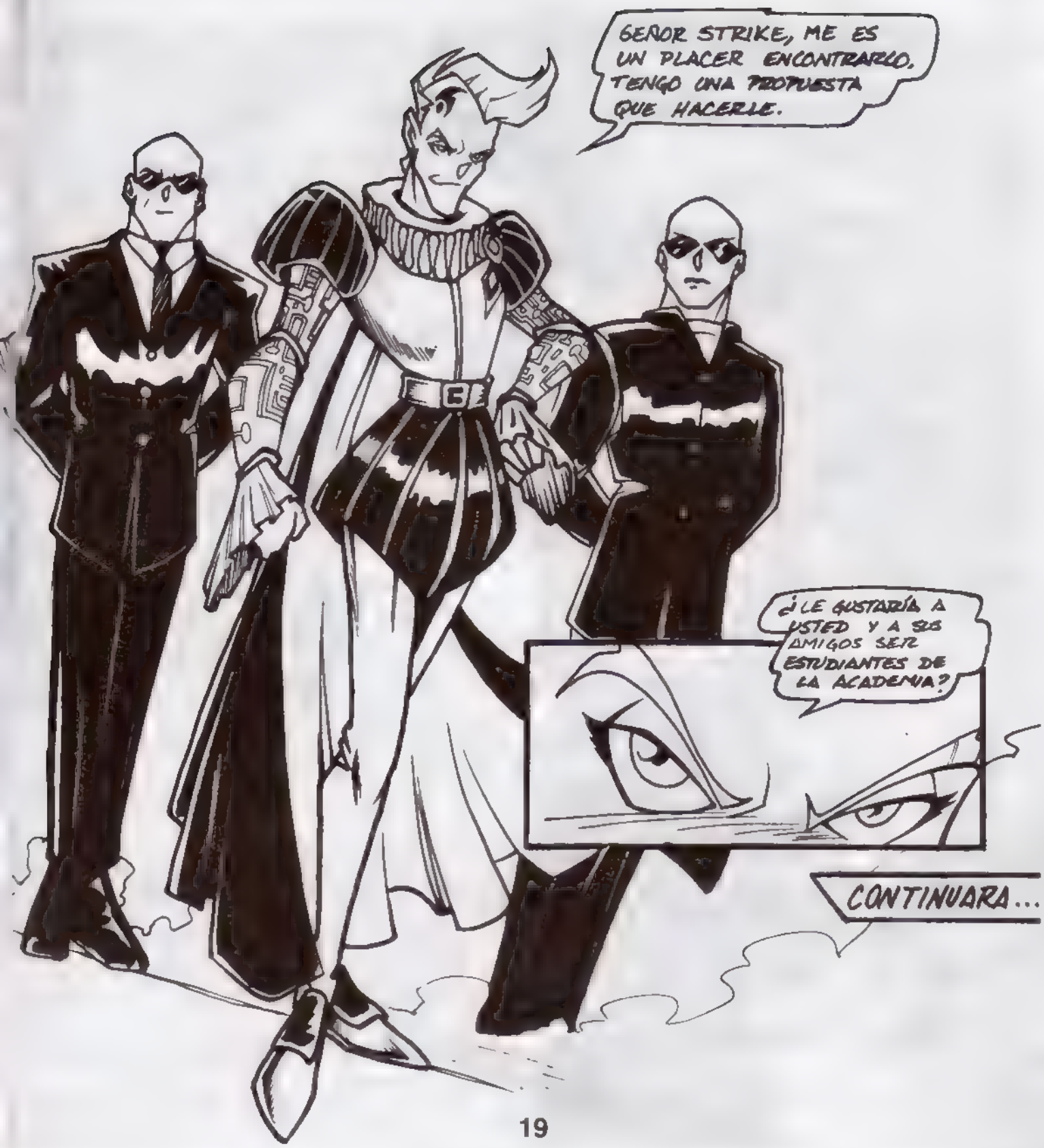
¡UNNGH!
¡STRIKE!
¿QUÉ PASÓ?
NADA JANET, NADA.
FUE POR METERTE CON ESOS PRESUMIDOS DE LA ACADEMIA.
¡CALLATE NELSON, QUE BIEN QUISIERAS ESTUDIAR AHÍ!
¡CALLENSE LOS DOS!
AL MENOS NELSAN SABE SU LUGAR NICKY, SABE QUE LA BASURA SIEMPRE PERMANECE JUNTA.
Y SERÁ MEJOR IRNOS ANTES DE QUE LLEGUEN LOS "POLIS" DE LA ACADEMIA.
¡UGH!
ES TU CULPA, LOS TRAJISTE AL MOLESTAR A ESOS CHAVOS.

¡CALLATE!
¡UGH!
¡ESCUCHAME JANET, NUNCA, PERO NUNCA TE PONGAS DE LADO DE ESOS FRESAS!
¡AHORA MUEVANSE, QUE NO TARDAN EN LLEGAR LOS GUARDIAS DE LA ACADEMIA.
¡TRIPULANTES DEL VGW, DETÉNGANSE!
¡RAPIDO, YA VIENEN!
¡EN EL ALTO!
¡NELSON, HYOKI, DISPAREN!
BROM

¡CUIDADO!
ZAAT
¡DETENGANSE ESTO ES UN ARRESTO!
RAM
¡PUDRETE!
CRASH
RUM

ZAAT
ZAAT
ZAAT
¡AGGH!
BLAM
SAS
¡VIENTOS, LE DI A UNO!
¡PERO AÚN FALTAN DOS!
SAS-1
¡ESTA ES SU ULTIMA OPORTUNIDAD, RINDANSE!
AAAT
CRASH


¡RAPIDO, AHI ESTA EL TRECHO!
¡APENAS Y LO LOGRAMOS!
¡ESOS DE LA ACADEMIA, SON TODOS UNOS ESTÚPIDOS!
¡PUES APENAS Y LLEGAMOS, CON ESE DISPARO PERDIMOS ENERGIA!
"CIUDAD RADIANTE", UNICA CIUDAD DEL PLANETA DESIGNADO.
NI HABLAR, AHORA TENDREMOS QUE CAMINAR, ASI QUE...
¿¡EH!?


SEÑOR STRIKE, ME ES UN PLACER ENCONTRARLO. TENGO UNA PROPUESTA QUE HACERLE.
¿LE GUSTARÍA A USTED Y A SUS AMIGOS SER ESTUDIANTES DE LA ACADEMIA?
CONTINUARA...

Por: Gabriel Benítez Lozano

BREVE HISTORIA DE LA

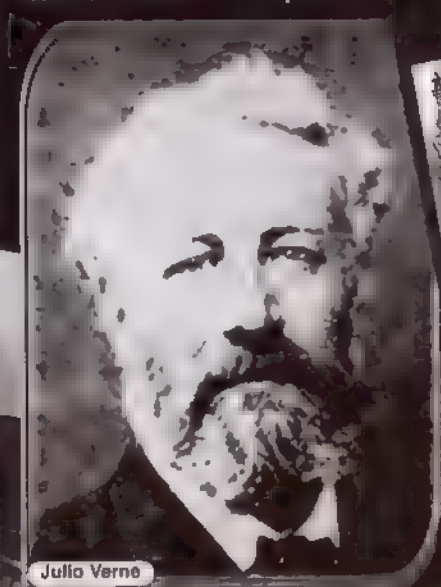
Como casi todas las cosas en este mundo, el terremoto de lo que sería la ciencia ficción dio inicio gracias a una mujer. Su nombre fue Mary Shelly y la novela que dio principio a este género fue Frankenstein o El Moderno Prometeo, una historia de un hombre creado artificialmente, un ser condenado por la ciencia para ser repudiado y abominado, incluso por su mismo creador. NOTA DE DISEÑO: Imagen01: Pie de Pagina: Mary Shelley

Aunque al principio se ideó como una historia de miedo, sus elementos la encuadran mucho mejor en lo que en el futuro se conocerá como ciencia ficción, un tipo de literatura donde la especulación literaria tiene bases reales o ficticias en las ideas científicas.

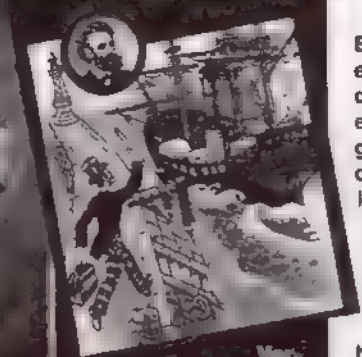
Una idea más aproximada a esta ciencia ficción que ahora conocemos la otorga sin duda Julio Verne, el famoso escritor francés de aventuras geográficas que, ayudado de su hermano, hace uso de los artículos y las teorías científicas más en boga para crear novelas como 20,000 Leguas de Viaje Submarino, De la Tierra a la Luna, El Castillo de los Cárpatos (donde se menciona y se hace uso de la televisión y la invisibilidad) y Dueño del mundo (una historia de un sabio megalomaniaco que crea un vehículo verdaderamente "Todo-Terreno": es capaz de volar, sumergirse o rodar por carretera).

Una de sus historias más famosas y emocionantes es sin duda Viaje al Centro de la Tierra, donde tres exploradores descienden por un túnel volcánico al mismísimo centro de la Tierra donde existen...¡dinosaurios! Sin embargo, esta historia nos lleva a hacernos una pregunta.

Veamos: Incluso en la época de



Julio Verne



Ver- ne, la Teoría de una Tierra Hueca era descabellada. Sin embargo, la novela está escrita bajo esta premisa falsa. ¿Es entonces o no ciencia ficción éste tipo de historias donde la ciencia es tomada tan a la ligera?

Bueno, en la ciencia ficción existen dos corrientes: La Ciencia Ficción Dura y la Blanda. Se le llama Ciencia Ficción Du- ra a las historias del género cuyo hilo argumental o elemento especulativo principal se desprende de postulados científicos, hasta cierto punto rigurosos. Por lo general, esta ciencia ficción tiene raíces en las llamadas "ciencias exactas", como la física, la química o las matemáticas.

Por otra parte, se define como Ciencia Ficción Blanda a aquellas novelas cuyo hilo argumental o soporte especulativo no esta basado en postulados científicos rigurosos.

Podríamos decir entonces que Viaje al Centro de la Tierra tiene una base argumental de ciencia ficción blanda.

H G. Wells

La Maquina del Tiempo 2002

Es importante hacer este señalamiento, porque nuestro siguiente escritor, Herbert George Wells, considerado como el tercer padre de la ciencia ficción, basó muchas de sus líneas argumentales en lo que se determina como "Ciencia Imaginaria" que hace uso de elementos especulativos de la ciencia que no han podido ser comprobados, o que han sido imaginados para poder hacer viable una historia.

H.G. Wells es, a mi punto de vista, el verdadero padre de la ciencia-ficción moderna. La mayor parte de sus historias, ya sea en novelas o cuentos, definirán los temas que hasta el mismísimo día de hoy continúan vigentes: Los viajes en el tiempo con La Maquina del Tiempo; los excesos de la ciencia con La Isla del Dr. Moreu; las guerras futuristas y las historias post- apocalípticas con Las Cosas que Vendrán; los insectos mutantes con El Valle de las Arañas, los seres gigantes con El alimento de los Dioses, las invasiones extraterrestres con La Guerra de los Mundos.

Wells es un clásico, no solo por lo que representa, sino porque sus historias pueden ser leídas hoy como si se hubieran escrito ayer y no a principios de siglo.

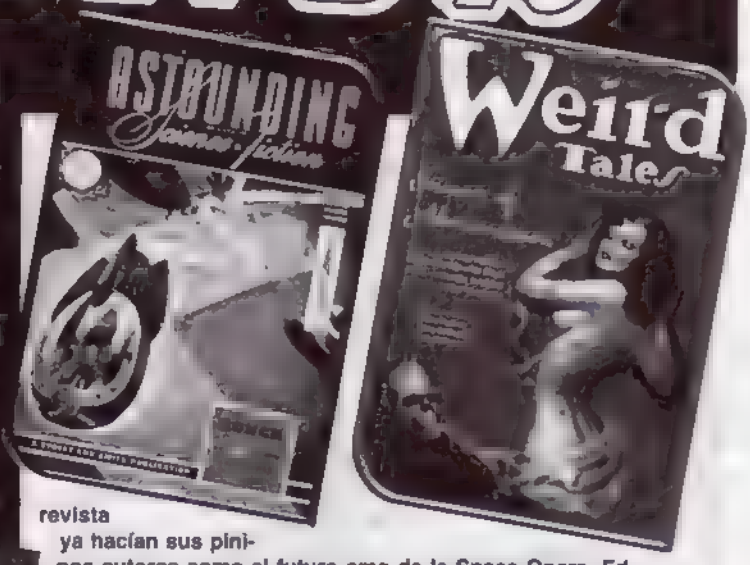
Con esta tríada de autores, enmarcamos y definimos lo que fue y es la ciencia ficción. Sin embargo, ellos no son más que el comienzo del terremoto...

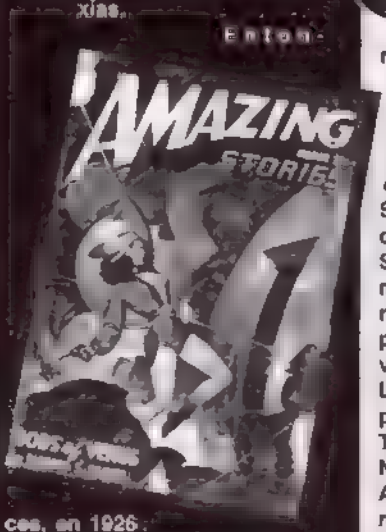
CIENCIA FICCION

por el fiero Dr. Challenger en su novela de dinosaurios El Mundo Perdido. Ambas novelas son tan famosas que les ganan secuelas, en especial las de Burrohugs, que se extendieron a casi 14 tomos, incluyendo las aventuras de Carson Napier en el planeta Venus en la serie de Los Piratas de Venus. Otro autor, que no será famoso hasta mucho después, E.E. "Doc" Smith, ya trabaja en lo que será la historia que dará inició a todas las Space Operas conocidas, incluyendo La Guerra de las Galaxias.

Notita interesante
¿Saben quién produjo la primera película de Frankenstein que se llevó a la pantalla en 1910? Nada más y nada menos que el famoso inventor Tomás Alva Edison (que, aunque Ripley No Lo Crea, no nació siendo gringo, sino mexicano...nació en Sombrete, Zacatecas)

La segunda sacudida de este terremoto literario tuvo su epicentro en los Estados Unidos, de la mano de un escritor-editor llamado Hugo Gernsback, que en 1908 lanza al mercado una revista titulada Modern Electrics, que en el futuro (1926) llegará a titularse Amazing Stories y que será la primera revista dedicada a lo que se llamará ciencia-ficción. Sin embargo, en el transcurso de los años comprendidos entre estas dos fechas, el material literario de este género se sigue desarrollando, aunque no bajo la etiqueta que le dio nombre. Edgar Rice Burrohugs, el famoso autor de Tarzán, envía a su personaje Jhon Carter a pasar las más emocionantes aventuras al planeta Marte, plagado de criaturas fantásticas y marcianos gigantes de cuatro brazos en su aventura planetaria Bajo las Lunas de Marte. Por su parte, Arthur Conan Doyle, el creador de Sherlock Holmes, sumerge en la selva amazónica a un grupo de exploradores dirigido

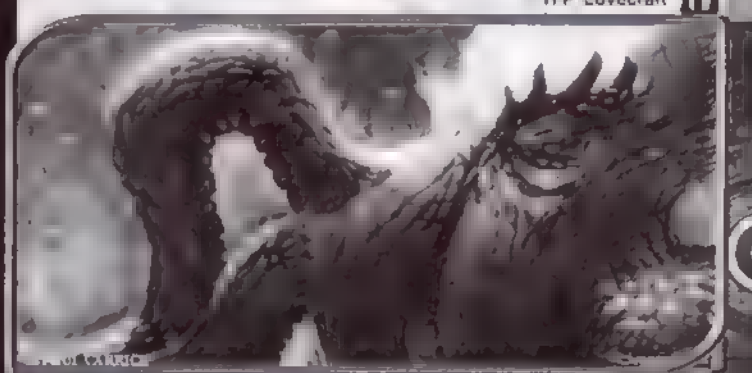




cos, en 1926 aparece la revista que será la madre de todas las demás dentro del género: Amazing Stories. En ella se desarrollan y se dan a conocer obras de autores como Murray Leister, Otto y Endo, los famosos hermanos Binder, Phil Nowlan, Jack Williamson, el ya mencionado E.E. "Doc" Smith, entre otros muchos.
Siguiendo las huellas de esta revista, aparecen otras más dedicadas al género como Astounging (1930), una de sus más cercanas competidoras.
Sin embargo, es necesario señalar que algunas luminarias del género fantástico ya trabajaban antes en una revista de tema fantástico y horror, un clásico era Pulp: Weird Tales.

revista ya hacían sus pinitos autores como el futuro amo de la Space Opera, Edmond Hamilton; el señor de los abismos cósmicos, H.P. Lovecraft, el creador de Conan el Bárbaro, Robert E. Howard; el dios de los mundos olvidados y las eras maravillosas, Clark Asthon Smith. Varios de ellos escribieron después obras de ciencia ficción o que colindaban con éstas.
Sin embargo, en toda esta época, sobre la ciencia ficción predominaba todo un halo de inocencia. Las historias no manejaban ciencia rigurosa y su objetivo primordial era lograr el sentido de la maravilla y la aventura en sus lectores.
La ciencia ficción más rigurosa llegaría poco más tarde...
Tales.
Notita Interesante
Así es, Amazing Stories fue la primera revista dedicada a la ciencia ficción en Estados Unidos, pero...¿cuál en el mundo? Fue la revista Hugin, en Suecia, editada por Otto Witt. Sin embargo, Amazing cuenta con el honor de haber dado a conocer entre sus filas al autor de ciencia ficción más viejo del mundo: Jack Williamson, que nació en 1908

H P Lovecraft



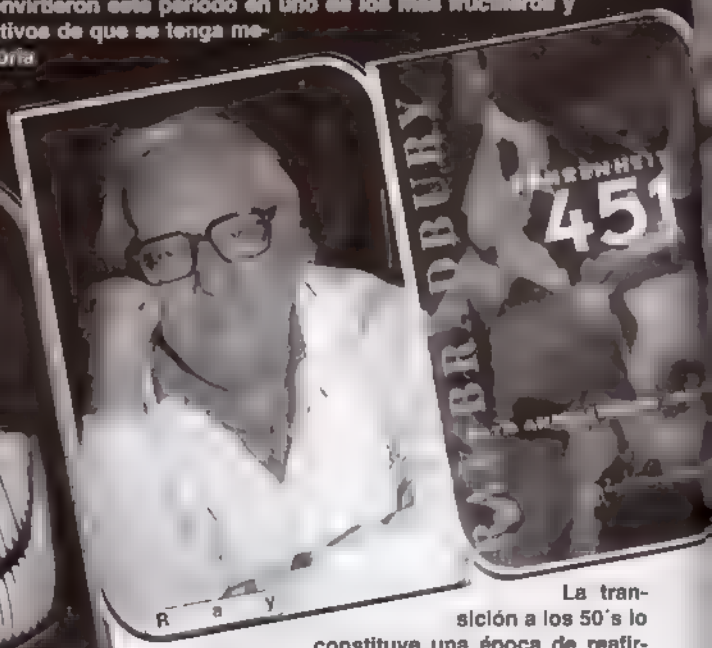
y se dio a conocer en el '28. Aún sigue activo y recientemente acaba de ganar un premio por un relato corto.

Existe una foto muy interesante que muestra a un niño sentado en su cuarto. A su alrededor, desperdigados, se extienden como alfombra todo un montón de revistas de ciencia ficción. Este niño no es otro que Arthur C. Clarke, el famoso científico creador del concepto de los satélites de comunicaciones que ahora permiten que tu veas las noticias desde Afganistán, te comuniques por Internet con tus amigos de China, o envíes un Fax a la Patagonia. Pero no sólo Clarke es un científico, es también uno de los más renombrados escritores del género en el mundo, creador de dos obras maestras conocidas como 2001, Odisea del Espacio y Cita con Roma.

Pues bien, aunque no directamente, Clarke forma parte de la tercera oleada de escritores de ciencia ficción, en un periodo de tiempo conocido como "La edad de Oro de la Ciencia Ficción", una época en cierta forma dominada por un grupo de escritores bajo la tutela intelectual del editor John W. Campbell Jr.. En realidad esta época data (según Michael Ashley) de 1936 a 1945, y es reconocida por ser el impulso definitivo del género para convertirse en lo que hoy es. Se caracteriza también por ser una ciencia ficción más comprometida con la ciencia, con argumentos y tramas sólidos y no meros divertimentos fantásticos con pretextos científicos o seudocientíficos. A esta edad y a ésta corriente pertenecen autores como Isaac Asimov (Trilogía de la Fundación), Robert A. Heinlein (Tropas del Espacio), E. A. Van Vogt (El Mundo de los No-A), Frederik Pohl (Pórtico), Clifford D. Simak (Estación de Tránsito) y varios más.

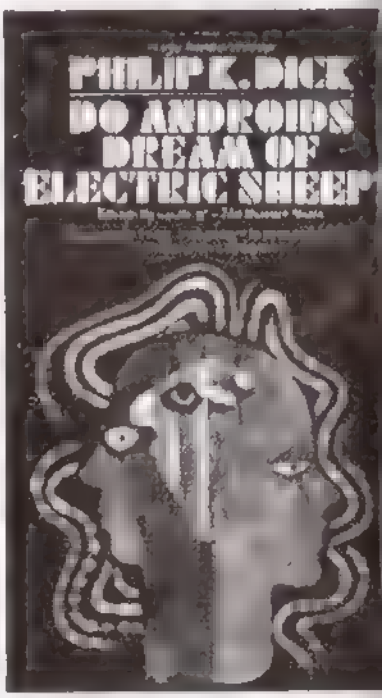
Tales.

Aunque estos autores dominaron por bastante tiempo, en los años 40's surgieron también otros autores como Arthur C. Clarke (2010), Alfred Bester (El hombre demolido), Ray Bradbury (Crónicas Marcianas), C.M. Kornbluth (Mercaderes del Espacio), que convirtieron este periodo en uno de los más fructíferos y activos de que se tenga memoria.



La transición a los 50´s lo constituye una época de reafirmación de la ciencia ficción, donde comienza a formarse un mercado ya atractivo para las novelas del tema, y a consolidarse el nombre y obras de varios autores que serán pilares de la ciencia ficción moderna.

Cuando llega la época de los 50´s nos encontramos con una ciencia ficción que presenta la mayoría de los primeros verdaderos clásicos del género como El Hombre Demolido y Tigre Tigre de Alfred Bester, Mercaderes del Espacio de Pohl y Kornbluth, La Ciudad y las Estrellas de Arthur C. Clark; nos encontramos también con un mercado lector constante, con obras claves y piedras de toque para las futuras generaciones. Gente como Philip K. Dick (¿Sueñan los androides con ovejas electricas?, mejor conocida por muchos como Blade Runner), Robert Silverberg (Alas Nocturnas), Frank Herbert (Dunas), Philip José Farmer (La serie del Mundo del Río), y otros hacen su aparición con sus obras tempranas y primeras novelas.



En los 60´s llega un movimiento muy importante gestado en Inglaterra: La New Wave o Nueva Ola. Ésta aboga por una experimentación literaria en la ciencia ficción, por un trasfondo más psicológico en sus personajes y por un desarrollo más libre en cuestión de estilos. Gente como Michel Moorcock (La serie del Multiverso), Brian Aldiss (Los súper juguetes duran todo el verano, mejor conocido ahora como A.I.,

por la película de Spielberg), J. G. Ballard (El Mundo Sumergido) saltan al paisaje internacional, apoyados por una época donde el Arte Pop comienza a ser descubierto y analizado bajo un prisma academico. En realidad, la New Wave no influyó tanto en los Estados Unidos, pero ayudó mucho al desarrollo y aceptación de escritores como Phil Dick, que ya apuntaban a esa dirección.

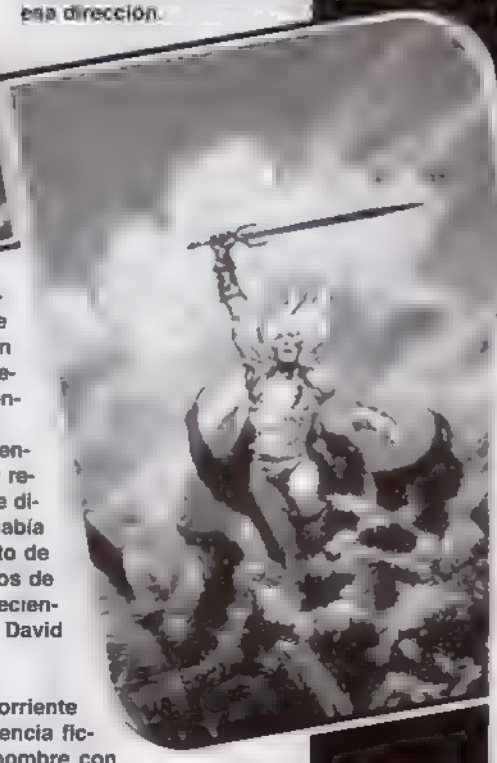
Estamos hablando de que en los 60´s la ciencia ficción ya navegaba por temas tabú como el sexo, el feminismo, las drogas o la violencia..
En realidad es en ésta época que la ciencia ficción cobra importancia capital y reconocimiento más allá de la imagen de divertimento juvenil que siempre la había acompañado, comenzando a ser objeto de estudios serios e importantes como los de Danko Suvin, David Ketterer, o más recientemente John Clute, Peter Nichols y David Pringle, entre muchos otros.

En los 80's surge el ciberpunk , una corriente estilística - ya una temática- de la ciencia ficción, basada en la interrelación del hombre con un mundo dominado por la tecnología cibernética y los medios de comunicación masivos. Neuromante de William Gibson, fue la novela "piedra de toque" para este movimiento que tuvo mucha fuerza en la ciencia ficción mexicana durante algún tiempo.

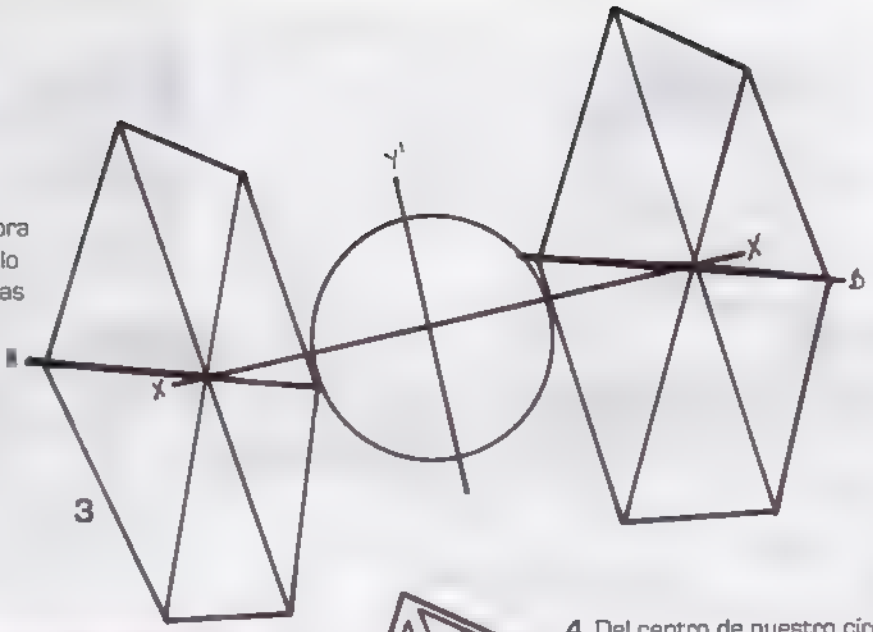
William Gibson

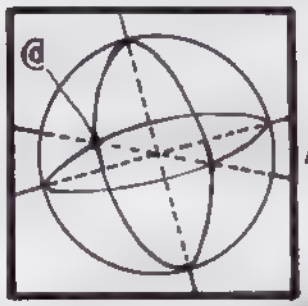
Actualmente hay un incremento en el gusto lector por la ciencia ficción dura, al menos en Estados Unidos. Entre los clásicos actuales podemos mencionar la serie de la Terraformación de Marte creada por Kim Stanley Robinson, en Marte Rojo, Marte Verde, Marte Azul y Los Marcianos.

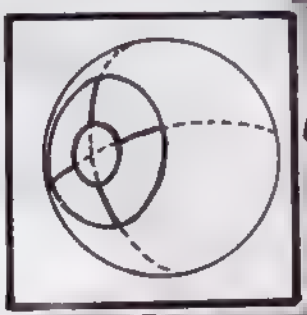
¿Y la Ciencia Ficción en México?
Hablar de ciencia ficción mexicana nos llevaría otro largo artículo, sin embargo, es necesario señalar que existe actualmente un nutrido grupo de escritores del género en el país. Como referencias y para conocer más a fondo el trabajo de nuestros coterráneos, mencionamos una serie de libros que puedes encontrar en librerías: Expedición a la Ciencia Ficción Mexicana, de Ramón López Castro (Lectorum); Los Confines, de Gabriel Trujillo Muñoz, una historia de la ciencia ficción en México (ed. Vid); El Hombre en las Dos Puertas, Antología de Gerardo Horacio Porcayo, una antología - homenaje a Philip K. Dick (Lectorum). También pueden visitar http://realidadcero.turincon.com, http://www.amcyf.org, la pagina oficial de la Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía.

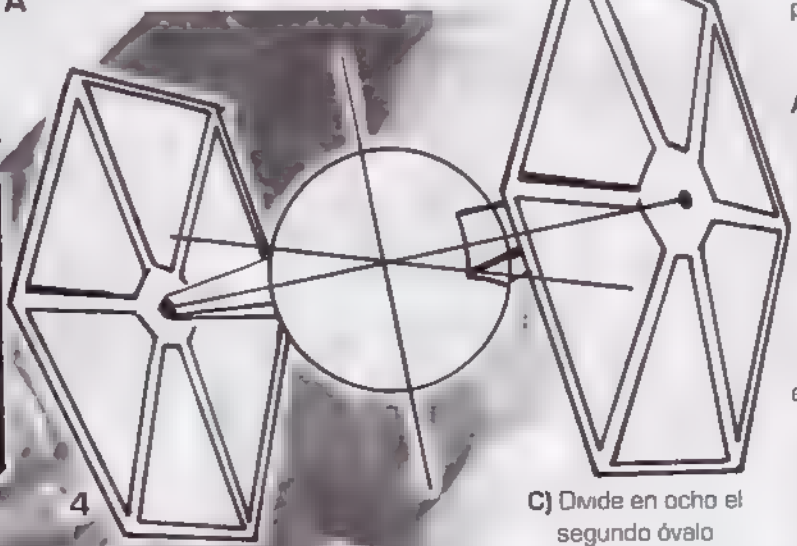


3. Borra las líneas de la caja, traza ahora sobre la línea **X** un círculo y segméntalo en cuatro partes iguales, ubica las líneas **A** y **B** sobre la mitad de as alas







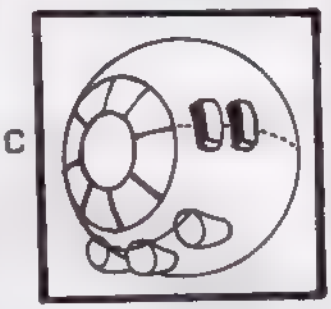


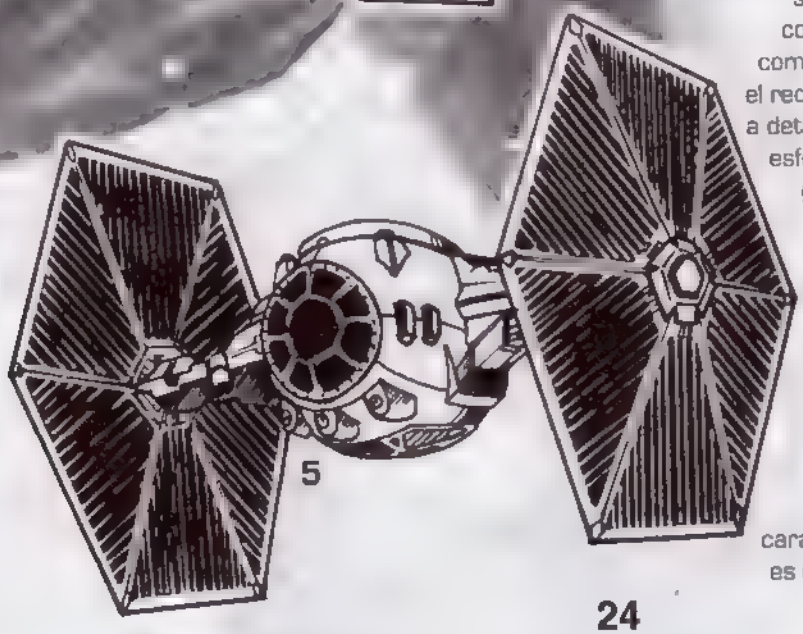
4. Del centro de nuestro círculo proyecta una línea paralela a las líneas **A** y **B**. Que será la línea **Z**.

A) Proyecta a 3D el círculo trazando elipses sobre los ejes **X** y **Y´**, ambas elipses deben coincidir en un punto **C** de nuestra línea **Z**. Todo esto a fin de crear una esfera

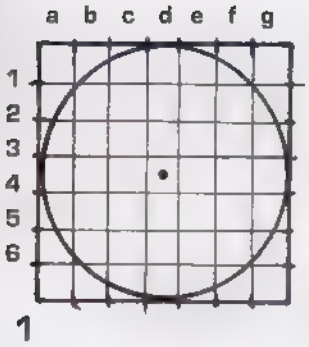
B) De este punto **C**, traza dos óvalos concéntricos, estos te darán la cabina de nuestra nave.

C) Divide en ocho el segundo óvalo concéntrico tal y como se muestra en el recuadro y comienza a detallar el resto de la esfera, con formas geométricas

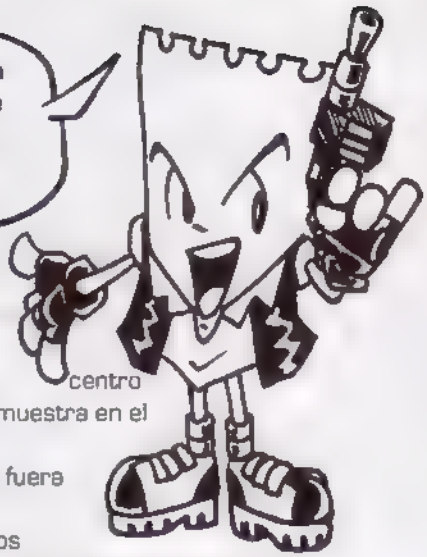




5-Por último afina todos los detalles característicos de la **Tie Fighter**, recuerda que es una máquina y debes construirla como tal, con líneas y pequeños rectángulos



Continuemos ahora con otra legendaria nave de Star Wars, el Halcón Milenario o Millenarium Falcon,



1. Comienza por trazar en un cuadrado, segméntalo **7 x 7= 49** cuadritos tal y como se muestra en el ejemplo.
Dentro del cuadrado traza un círculo concéntrico y marca su centro. En este caso es recomendable practicar sobre una hoja cuadriculada

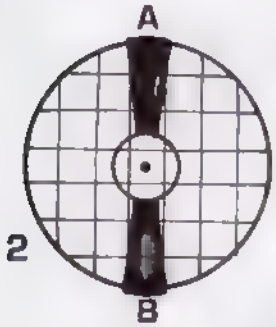
2. Traza otro círculo, pero más pequeño y marca las áreas **A** y **B** sobre la columna **d**.

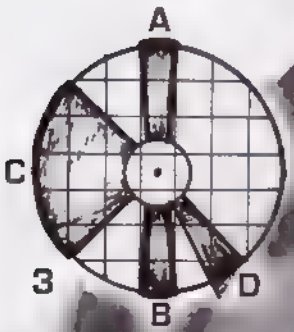
3 Marca ahora el área **C** a partir de las líneas **1** y **6** hacia el centro de nuestro círculo, de este proyecta el área **D** tal y como se muestra en el cuadro, inclinado a la derecha.

4. Entre las líneas **3** y **4** proyecta el área **E** hasta un cuadrito fuera del círculo

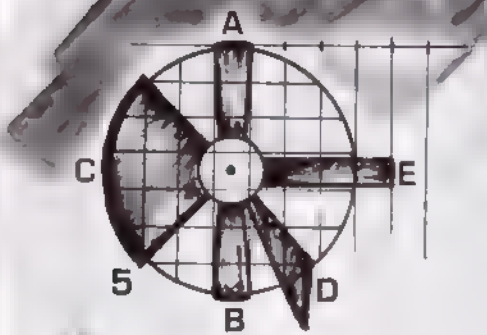
5. De la cuerda derecha de nuestro círculo cuenta **6** cuadritos (de los mismos) y proyecta un triángulo, córtalo en la segunda columna, este te dará el fuselaje frontal de nuestra nave. Y proyecta un trapecio del área **D**.

6. Finalmente detalla el cuerpo, con elementos geométricos, en este caso trazos pequeños círculos que emulen los turborreactores.

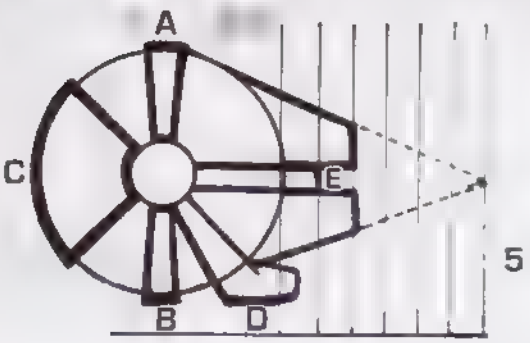


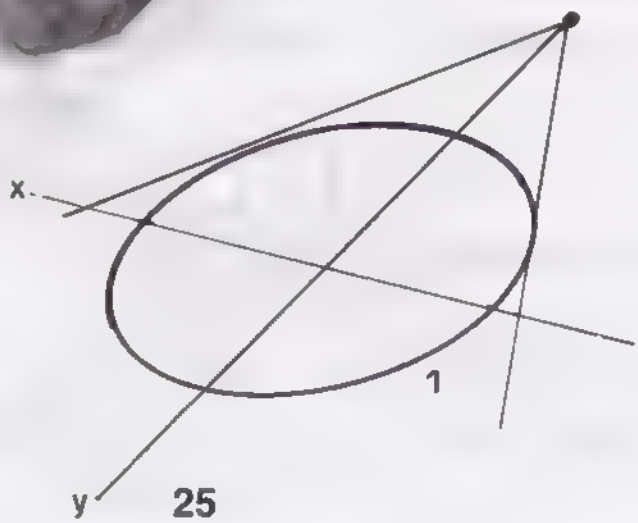


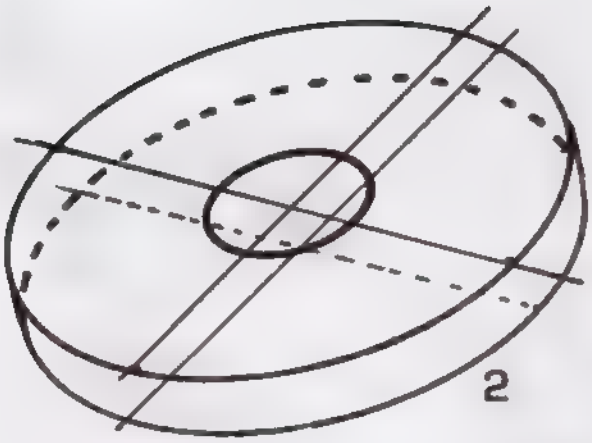
Ahora, si deseas mover la nave como un verdadero piloto o ingeniero, basta con cambiar nuestra figura base, de un círculo a una elipse. Checa que el movimiento corresponde a los mismos ejes del ejemplo anterior, por lo que todos se mueve al compás de estos.



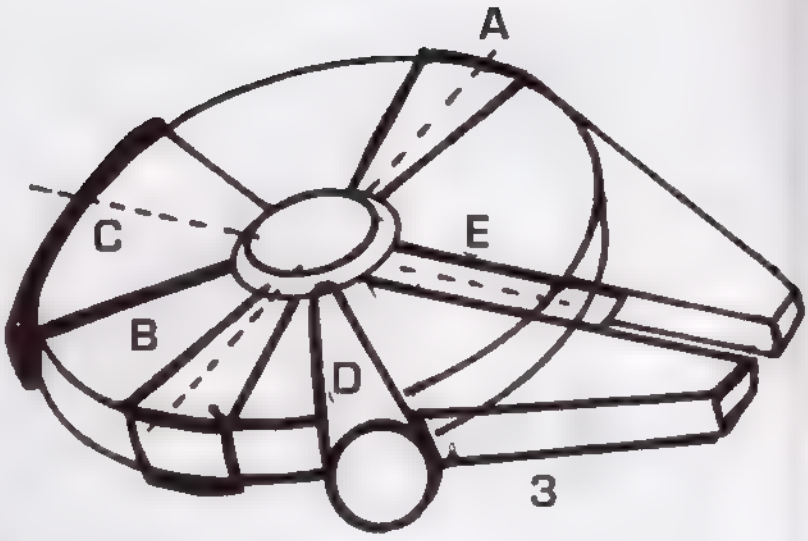
1. Traza tu elipse, puedes utilizar plantillas que te marcan sus ejes. En este caso tenemos a **X Y**.







2



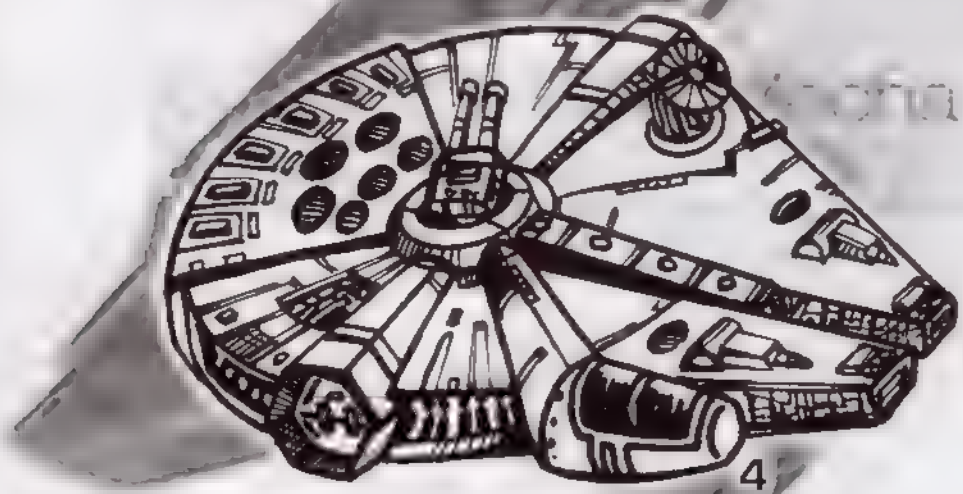
3

2. Proyecta tu elipse a 3D, trazando solamente otra elipse y une las cuerdas para que te quede un cilindro delgado y traza otra elipse concéntrica

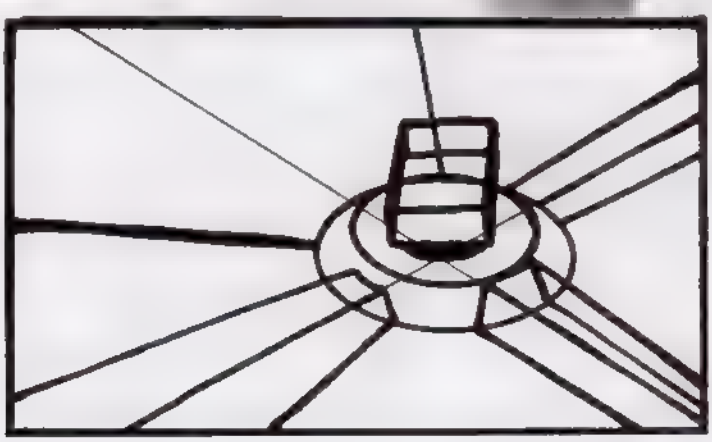
3. De su centro proyecta las áreas A, B, C, D, E (el ejercicio anterior sirve para que ubiques estas en papel y en la mente). Checa que el área D

4. Finalmente detalla y afina las características [illegible] el círculo que remata al área **D** te dará la pauta para definir un hexágono. Sobre el centro de este proyecta [illegible] za un cubo que te dará el cañón laser

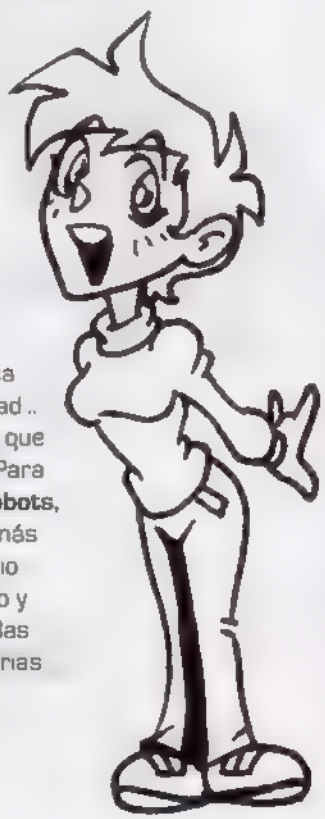
5. De la elipse concéntrica proyecta las áreas A, B, C, D de manera de cubos alargados hacia los extremos de nuestro cuerpo



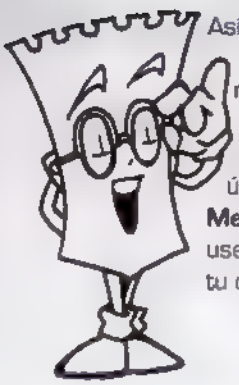
4



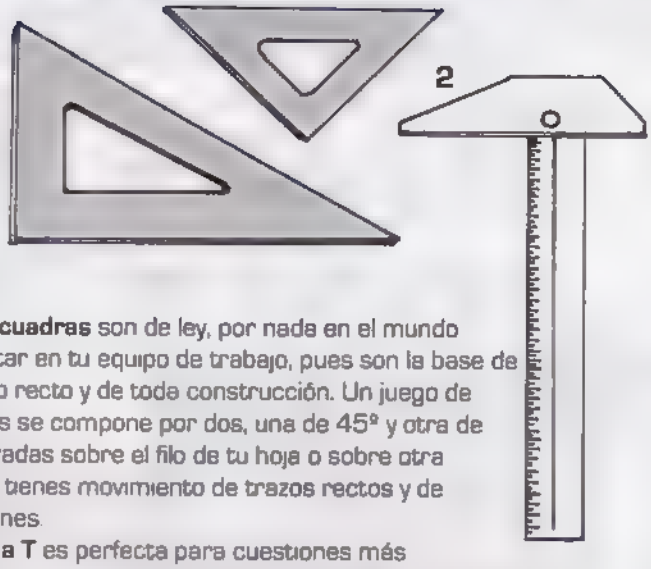
5

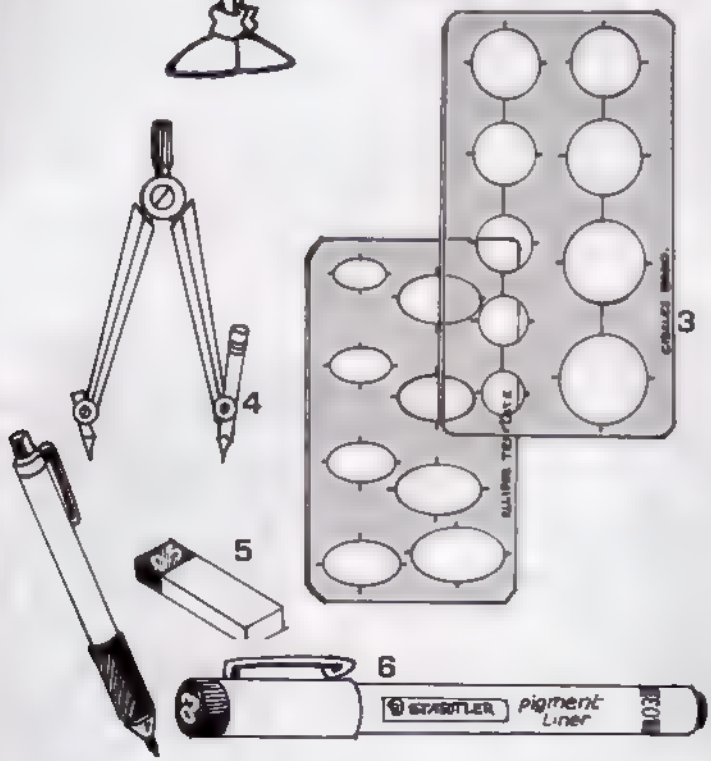


Y aunque esto parezca complicado, en realidad .. si lo es; de ti depende que sea sencillo, no fácil. Para la construcción de **Robots, Mechas, Naves** y demás máquinas es necesario que practiques mucho y sobre todo utilizando las herramientas necesarias



Así es amigos, es importante conocer los utensilios necesarios para diseñar tus máquinas y lo que puedes hacer con ellos. Estos utensilios son los mismos que ya hemos descrito en clases anteriores, lo único que se requiere para el diseño de **Mechas** o **Robots** es la maña con que uses estas herramientas y sobre todo tu creatividad.





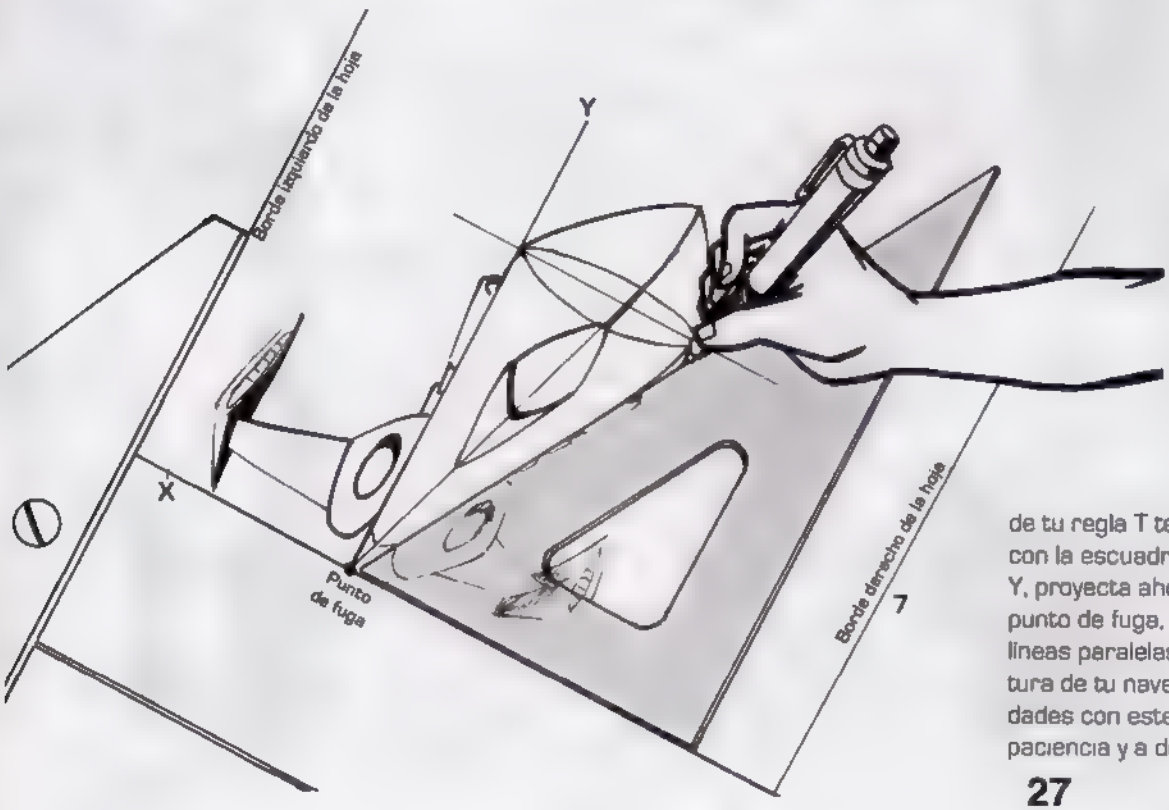
1. Las escuadras son de ley, por nada en el mundo deben faltar en tu equipo de trabajo, pues son la base de todo trazo recto y de toda construcción. Un juego de escuadras se compone por dos, una de 45º y otra de 35º, apoyadas sobre el filo de tu hoja o sobre otra escuadra tienes movimiento de trazos rectos y de proyecciones.

2. La regla T es perfecta para cuestiones más complejas, la parte superior se apoya en el filo de la hoja o de tu mesa, es ideal para darte trazos rectos, aunque también existen modelos cuyo tornillo permite mover la regla en diferentes grados La regla T sirve como apoyo de tus escuadras y para transportar tus trazos por todo lo largo y ancho de tu hoja

3. Las plantillas son ideales para trazar círculos, elipses, etc. Las puedes encontrar con diferentes figuras según sea el caso y con graduación, lo que te permite mayor exactitud en tus trazos. El único inconveniente es el precio, suelen ser algo caras.

4. Como se trata de dibujo técnico, el lapicero de puntillas rígidas 2H, es ideal para este tipo de trabajo, el punto .05 es perfecto.

5. En la clase anterior se explicaron las ventajas de utilizar estilógrafos desechables y en la presente no desmentimos a nadie, pues son perfectos para los trazos técnicos y te conviene la marca Staedtler del punto 01 al 07, según sea el caso.



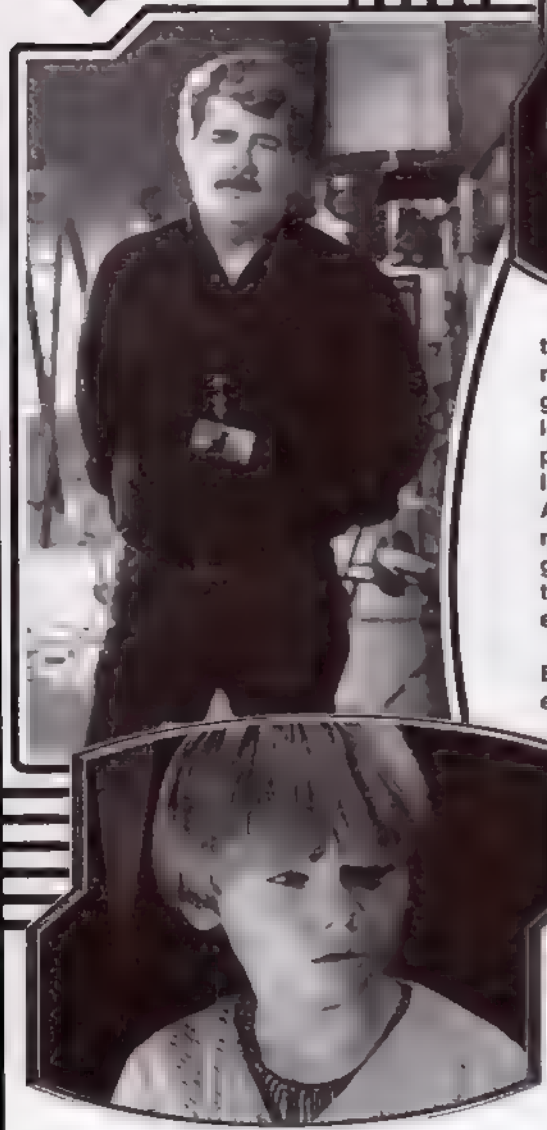
Un pequeño ejercicio para que practiques con la regla T y tus escuadras es el trazo de una nave con punto de fuga. Checa como en la figura la regla T esta apoyada sobre el Borde izquierdo de la hoja (si tu hoja es muy delgada, apoya la regla sobre el filo de tu mesa o restirador), el largo de tu regla T te dará el eje X mientras que con la escuadra del lado Recto te dará el eje Y, proyecta ahora líneas con la escuadra del punto de fuga, mueve tu regla T para trazar líneas paralelas a X y así delimitar la estructura de tu nave. Hay un sin fin de posibilidades con este equipo, así que no pierdas la paciencia y a dibujar.

STAR WARS

CUENTO DE CUENTOS

Por Gabriel Benitez

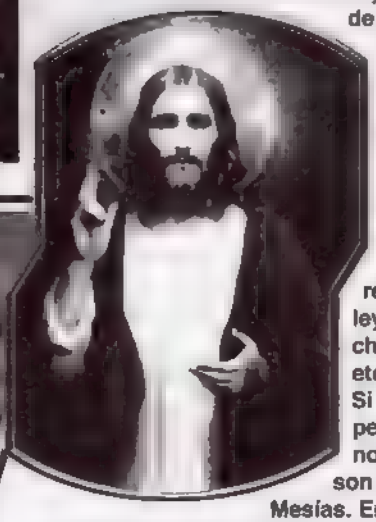
Vayamos directo al punto: Star Wars no es una película hecha al azar. Su intención no es solo ser una película de aventuras espaciales más. Existe algo mucho más ambicioso que eso. Detrás de ella hay toda una estructura planeada y concebida para un propósito más elevado. George Lucas no solo busca el dinero de la taquilla: busca la "Historia definitiva", el cuento arquetípico final... de hecho, como me comentaba una amiga, no busca crear el hilo negro. Busca recrearlo.



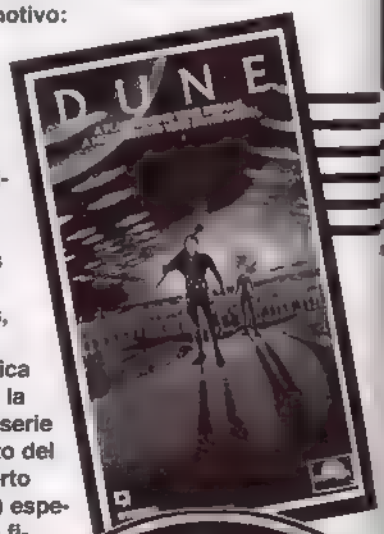
En La Amenaza Fantasma, un hecho molestó a algunos sectores religiosos del país. Anakin Skywalker, el futuro Darth Vader, nació de una madre virgen. Anakin no fue concebido por hombre, sino, presumiblemente, gracias a un plan llevado a cabo por unos microorganismos inteligentes que se suponen portadores de la fuerza.

En esta imagen, muchos vieron la caricaturización de la figura de Cristo, que resultaba aún peor al saber de antemano que ese niño se volvería en el futuro uno de los peores señores del mal.

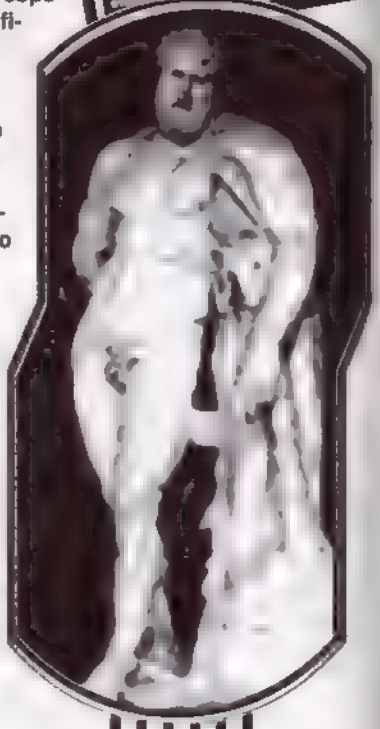
Algunos fans de la serie tampoco vieron con agrado este hecho. No le encontraron una "necesidad" para el desarrollo de la historia. ¿Para que crear controversia? Si Luke Skywalker tenia padres humanos, ¿qué necesidad había de que Anakin fuera producto de una madre virgen?



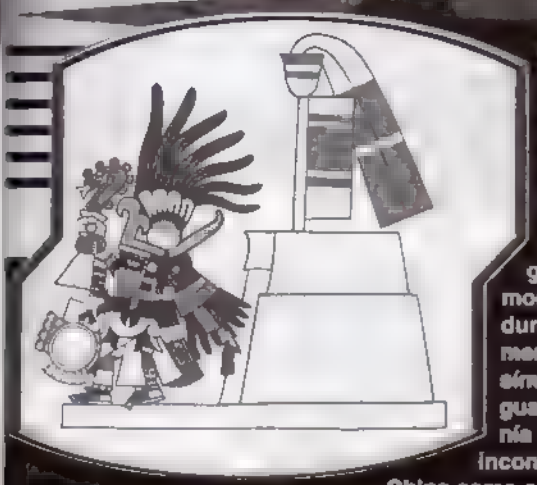
Pues bien, si existe un motivo: George Lucas no esta creando solo una épica en la ciencia ficción sino una revisitación a la mayor parte de los antiguos mitos de la humanidad. Toda la historia de Star Wars no es sino un resumen/recreación de las leyendas griegas, aztecas, chinas, babilonias, hebreas, etc.



Si se fijan bien, no es la única película en hacerlo. Dunas, la novela, la película y la miniserie son un viaje recontado al mito del Mesías. En Arrakis, el planea desierto también llamado Dunas, los Fremen (Gente del Desierto) espera la llegada de un Mesías predestinado. Este llega en la figura de Paul Atreides, hijo del Noble Barón Atreides que los llevará a la libertad y al poder. Dunas es casi una copia al carbón de los mitos hebreos y musulmanes sobre la llegada del Elegido de Dios. Por supuesto, al igual que Anakin, el nacimiento de Paul no es un nacimiento "normal". Paul ha sido "proyectado" desde antes de nacer y guarda en su interior poderes sorprendentes que despertarán hasta la época de su adolescencia, transformándolo en algo superior a un humano.

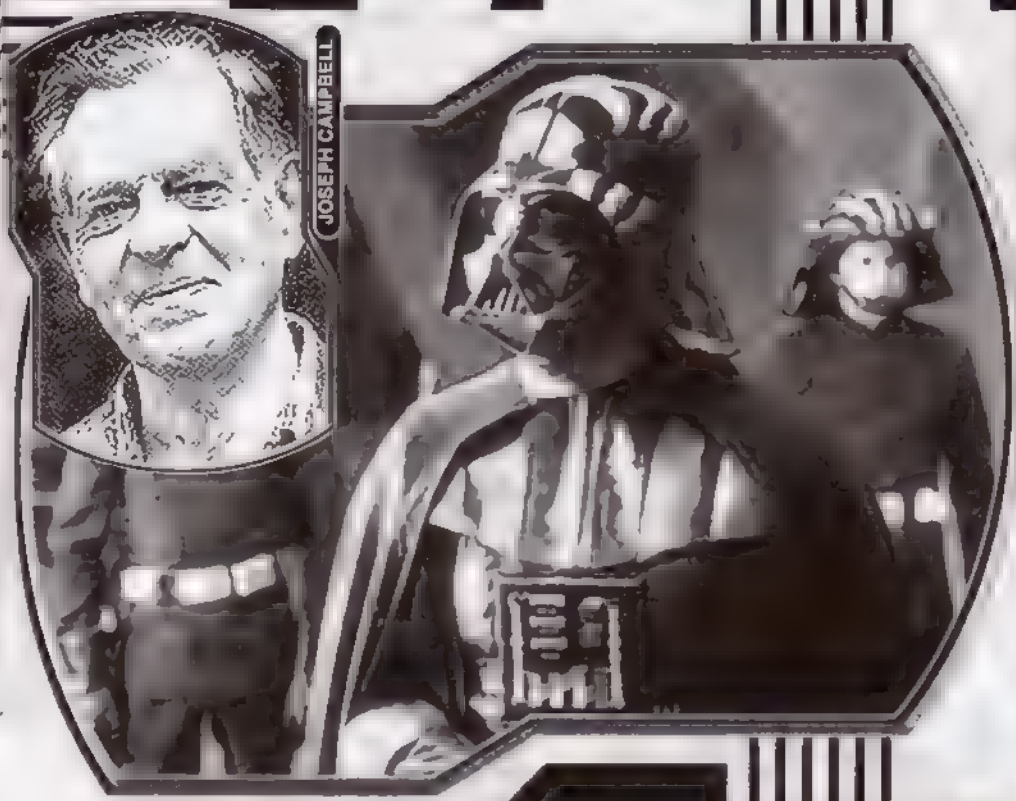


En la mitología, al igual que con Anakin y Paul Atreides, encontramos una gran variedad de héroes y semidioses, poseedores de poderes insospechados que sin saberlo, son hijos de dioses o divinidades. Para no ir más lejos: Huichilopoztli, el dios tutelar de los aztecas, nace de una madre virgen. Hércules, el héroe griego tiene como madre a una humana, Alcmena, y como padre al mismísimo Dios Zeus. Todos ellos, o la gran mayoría comienzan un viaje hacia su autodescubrimiento en la adolescencia. Al igual que Luke Skywalker, un hecho inesperado arroja a los héroes fuera de su casa, a enfrentarse a un mundo que les es hostil, pero que también les depara amistades leales, satisfacciones y des



cubrimientos sobre su verdadera naturaleza y su relación con el universo. Pero para lograr descubrir todo eso, deberán sobrevivir.

El hombre detrás de esta concepción, en Star Wars no es realmente George Lucas, sino un famoso investigador de los mitos y las leyendas antiguas que lo asesoró y guió en el difícil camino de crear un mito moderno. Su nombre es Joseph Campbell y durante años ha estado estudiado los elementos que son comunes en las historias y símbolos de todas las culturas, tanto antiguas como modernas. Al igual que lo suponía Carl Jung, encontró que existen símbolos inconscientes que eran los mismos tanto en China como en México, tanto en la India como en Alemania. Esos símbolos nadaban hacia la superficie de nuestro conciente en forma de cuentos y relatos que se repetían casi de la misma manera en cualquier parte de nuestra geografía mundial. Hay ciertas imágenes mentales que se conocen como "arquetipos". Son, según Jung, "Formas o imágenes que son compartidas por un mismo grupo social, en este caso todo el género humano, que constituyen el mito y que son de origen inconsciente".



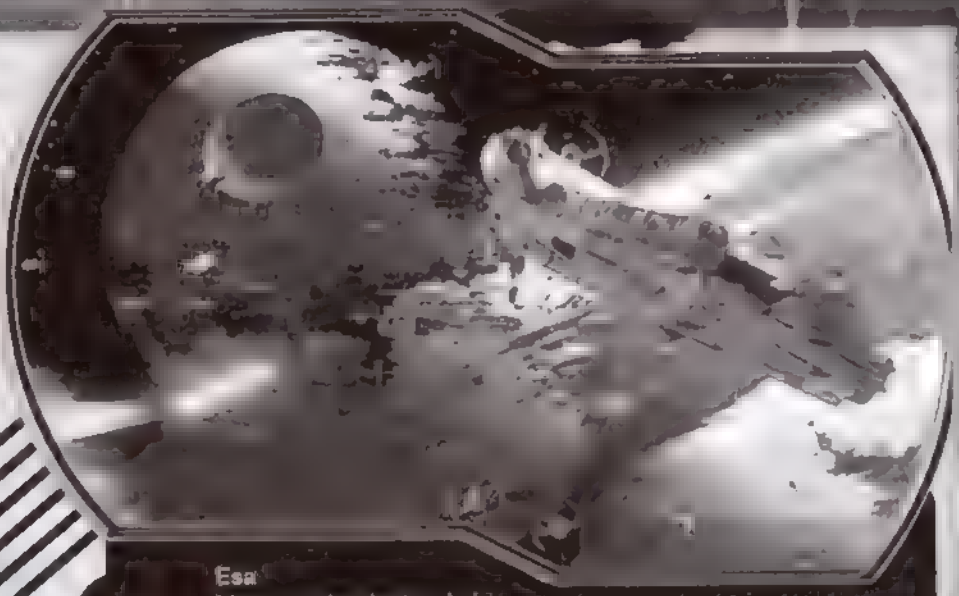
Para explicarlo mejor, pondré un ejemplo: Darth Vader señor del Sit, es un señor "oscuro", un atraído por el lado "oscuro" de la Fuerza. La pregunta es: ¿Por qué la oscuridad, lo negro, representa el mal? La respuesta puede estar en nuestro lejano pasado. Los humanos somos seres diurnos, sobrevivimos mejor a la luz del día. Nuestros antepasados neandertales se les veían literalmente "negras" cuando caía la noche, porque eran más vulnerables a ser atacados por criaturas mejor adaptadas a la oscuridad, como los felinos. En la noche, los humanos somos ciegos y estamos indefensos.

Por tal razón no es extraño que le tememos a la noche. Las criaturas más monstruosas de nuestros cuentos viven en las cavernas más abismales o atacan en las profundas sombras del bosque.

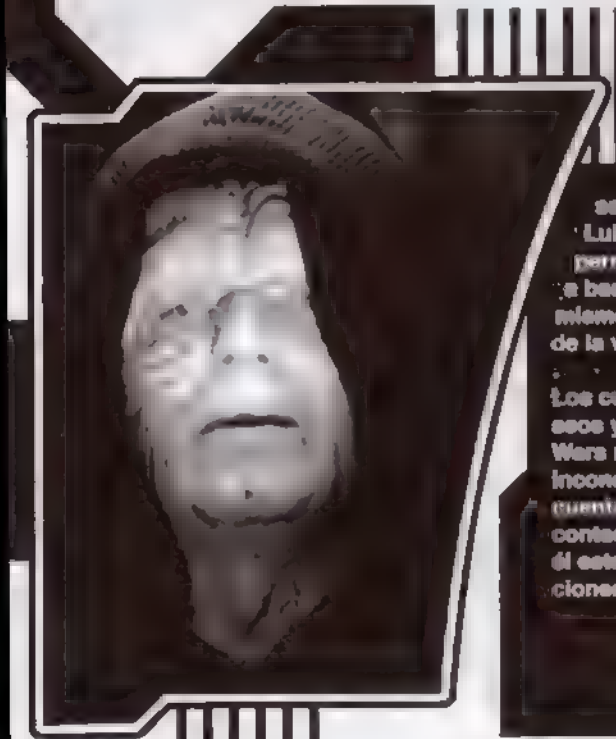
Lo oscuro, pues, representa una amenaza para nosotros. Darth Vader es una amenaza, por lo tanto tiene una alianza con lo negro. Por otro lado, Luke Skywalker viste de blanco, es la representación de la pureza, de la inocencia. Sin embargo toda esta pureza y esta inocencia, toda esta "luz", no es aún capaz de vencer al amo del mal. Luke, al igual que lo hicieron en su época otros muchos héroes deberá iniciar un camino que lo lleve al conocimiento de si mismo y al objetivo final: Pertenecerse a si mismo. Al final de la historia Luke descubrirá que el "poder" es un ente sin utilidad cuando tu decides que así lo sea.

Luke se presenta ante su padre y el emperador con un traje totalmente negro. ¿Acaso se ha cambiado al bando contrario? Nada de eso. El color negro de su traje simboliza que a fuerza de estudio y preparación a navegado en su interior y conocido las cosas mas "oscuras" de si mismo. El traje representa la exteriorización de ese conocimiento. Deja que lo negro salga a la superficie, como una forma de deshacerse de él. La diferencia entre el traje de él y el de su padre se basa en que "Luke" no necesita una "mascara" para sobrevivir. Sabe todo de si. Es dueño de si mismo. Tiene la habilidad de cargar con lo bueno y lo malo en su interior. En cambio, el traje oscuro de Vader es una vestimenta que lo protege y lo aísla del exterior. El emperador tiene "poder" sobre Vader porque toma las decisiones que Vader debería tomar, porque tiene "control" sobre él.

Teoría del Arte



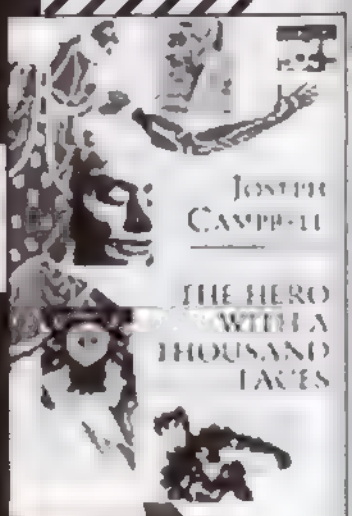
Cuando Luke se enfrenta a su padre y lo vence, el E
dor ve en ese momento la oportunidad de llevar a Luke al la-
do oscuro. Le ordena que mate a su padre. Lo ha ganado.
De esa forma vengará la muerte de Ben Kenobi, de todos
aquellos hombres de Alderan que fueron destruidos por sus
ordenes en la Primera Estrella de la Muerte. El Emperador
apuesta por la ira. Pero la ira ya no tiene ningún poder sobre
Luke. Así que Luke se la juega con conocimiento de causa.
Arroja su espada y se niega a matar a su padre. Ahora es
vulnerable, es "nadie" delante de la fuerza del Emperador.
Ahora el Emperador puede aplastarlo como una cucaracha.



Esa
idea no cabe dentro de la
mente del Emperador. Luke la tenía ganada. ¿Cómo es
posible que ahora se entregue así, sin más, en manos de
sus enemigos? El Emperador or-
dena la muerte de Vader. Luke se
niega. Nada podrá lograr que Sky-
walker haga lo que él no quiere. Ni
siquiera el Emperador. Ni siquiera
la muerte.
El Emperador descubre que no tie-
ne ningún poder sobre Luke. Luke
es de sí mismo y de nadie más.
Enceguecido de furia, rayos de
poder parten de las manos del
Emperador. Intenta doblegar a Lu-
ke por medio del dolor. Pero no lo
logra. Aunque Luke sufre, no ce-
derá. Darth Vader, su padre, ve en-
tonces en su hijo, la verdad. Luke
es más fuerte que el Emperador
porque este no ha podido contro-
larlo y manipularlo. Como hizo al-
guna vez con él.
Lo que sigue a continuación ya lo
conocen los fans de la serie.

Como podrán notar, hay un men-
saje (entre otros muchos) detrás de esta película.
Luke al igual que Pulgarcito, que Hercules, que Su-
permán o que tu mismo, debe recorrer un camino que,
a base de obstáculos lo lleve al conocimiento de sí
mismo y no al poder, una ilusión vana que nos aparta
de la vida y la verdad.

Los cuentos, todos los cuentos, son claves de los de-
seos y las verdades más profundas del ser humano. Star
Wars no es la excepción. Habla directamente a nuestro
inconsciente, a nuestro sentido de la maravilla y nos
cuenta el mismo cuento que siempre es, será y ha sido
contado. Pero es un cuento que necesitamos, porque en
él estamos reflejados nosotros mismos, nuestras aspira-
ciones y nuestros sueños.

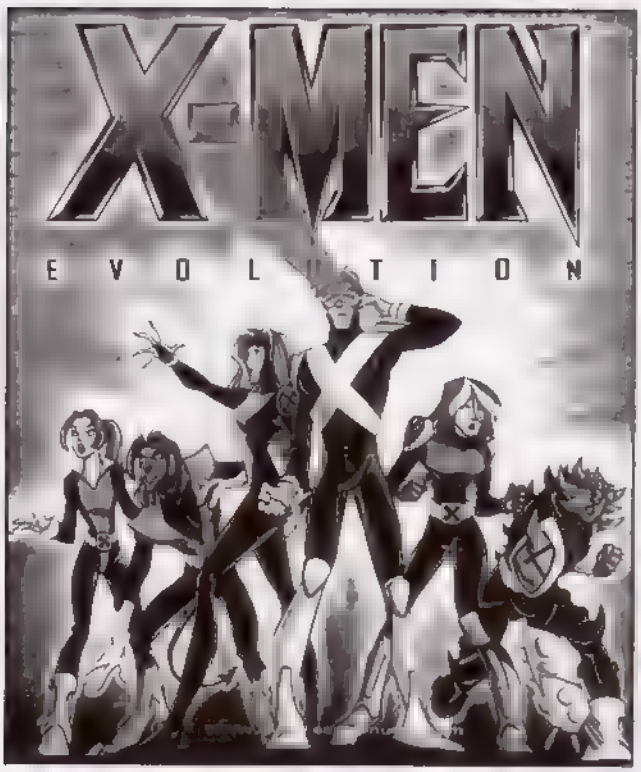


Japón vs Occidente

UNA VISIÓN DE ORIENTE HACIA OCCIDENTE

Díganos, ¿qué es lo que diferencia el manga del cómic? La verdad es que después de un estudio detallado (del cual nos quedaron las asentaderas como Mejoral por pasar tanto tiempo aplastados en el sillón), concluimos lo siguiente:

En primer lugar definiremos a las dos corrientes con cuatro palabras: Mutantes, Superhéroes, Novela y Robots. Las dos primeras por supuesto, pertenecen al cómic estadounidense. No es tan difícil adivinar cuando notamos que la mayoría de todos los argumentos en el cómic giran en torno a Mutantes (ex-Hombres X, Spider Man) y a superhéroes (Hombres-X, Spider Man etc...); que como podrán ver para el caso es lo mismo.



Entre Spandex Te Veas

Sí, se que algunos pensaron en la palabra spandex, pero eso viene junto con pegado con las otras dos. Como verán en el argumento, casi TODOS los superhéroes sufren, en donde la mayoría, por supuesto, no quería sus poderes en primer lugar. Eso sin mencionar que la parte restante que, si los quiere, se la pasa quejándose de sus suerte a lo largo de TODA la maldita serie. Muchos de estos vienen de lugares remotos en el universo y la mayoría tiene que lidiar con una doble vida. (aquí me viene una pregunta a la cabeza: ¿Cómo es posible que nadie se de cuenta de que el superhéroe y el looser en turno son la misma persona?. Digo, ya me imagino a todo el mundo utilizando la cabina de Superman para hacer simples llamadas telefónicas mientras que el pobre está afuera desesperado con cara de: "Luisa haber si ya te apuras con esa llamada que me urrrrrgeeeee cambiarme para salvar el mundooo"). Obviamente todos estos percances ocasionan que su vida sea una franca novela entre la vida de horror que llevan y los millones de veces en los que está apunto de ser destruido el mundo. Eso sin mencionar los múltiples villanos que aparecen según el universo en turno.

Telenovelas Con Robots

En el manga por el contrario, tenemos dos factores: Novelas y robots. Novelas porque los personajes en ella sufren como mártires de novela mexicana, donde por lo general se centrará en alguna persona que por fuerza será huérfano. Sí, huérfano.

No importa de qué se trate la trama o en qué época esté situada, SIEMPRE habrá un huérfano. Y si no es huérfano entonces será maltratado por todas los personajes en algún punto de la historia. Claro, en el oriente hay dos tipos de personajes: los que tienen poderes y los que no. Los que no los tienen estarán rodeados de una trama meramente novelesca; los que tienen también de alguno u otro modo no los quieren, porque éstos suelen ser gente irresponsable (Serena) a quien le importa un bledo si el mundo se destruye o no....

Para empeorar la situación, la mayoría de las veces estos superhéroes orientales están acompañados de robots. Su vida empieza después de pilotear un Robot (desde las Valkyrias en Robotech hasta el Esclafowne de Van Fanel) quienes por lo general son proporcionados cuando el universo o el mundo en turno está en peligro de extinguirse sin remedio. Por que ¡¡ha!!, también aquí hay mil Apocalipsis que pretenden destruir al mundo. Y sí, adivinaron, también son dirigidos por el villano que le toque la temporada en la que vaya la serie.

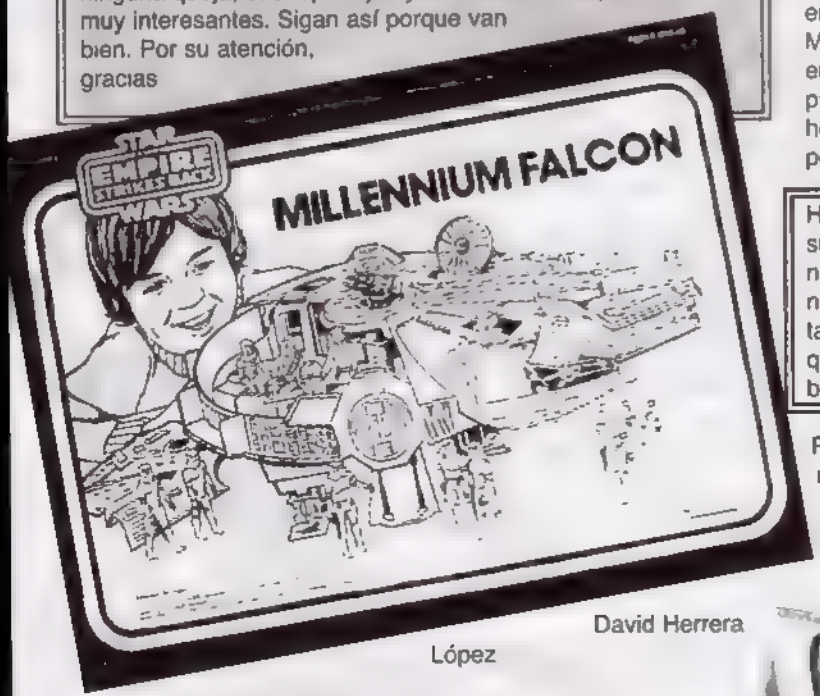
Y en conclusión....¿Cúal diferencia? a final de cuentas, la única diferencia está en la tela de los trajes y en la exorbitante cantidad de mountruos que atacan la remota isla del sol naciente (obviamente también en el evidente estilo que cada corriente ha adoptado como propia.) Aún así, no nos dejarán mentir que con todo y sus diferencias y similitudes, ambas han hecho que el noveno arte sea tan cautivador como lo es hasta el momento. Digo, ¿quién podría olvidarse del buen Batman o de Robotech? Aparentemente nadie.

Por: ALINEA D. FRENIERE

BUZÓN DE CARTAS

Escríbenos a: REVISTA DIBUJARTE, Salvador Díaz Mirón #156 CP 06400 Col. Sta. Ma. La Ribera, México D.F.
Por Correo Electrónico: dibujarte_ar@yahoo.com.mx

Les escribo para contarles que me gustó su revista, yo no soy dibujante, pero las lecciones son base para mejorar lo poco que dibujo. Están muy claras y amenas. Por otra parte, no me gustó el final de "Data", no se si de plano estoy muy penco o no supieron expresar bien lo que querían, el final, no parece estar muy conectado excepto de manera superficial con la trama de la
historia, la verdad es que la trama presenta muchas ideas inconexas. Pero por lo demás está muy bien, es solo que no me gustó el final. Por las otras partes de la revista, no tengo ninguna queja, sus reportajes y entrevistas siempre son muy interesantes. Sigan así porque van
bien. Por su atención,
gracias



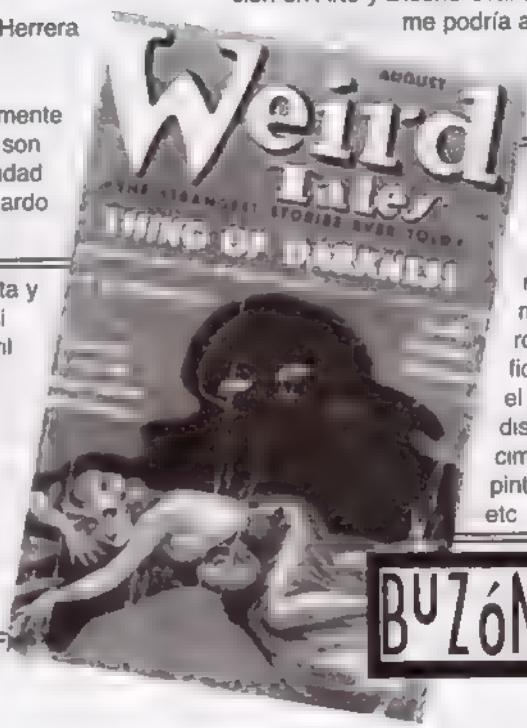
David Herrera López

David, Gracias por tus comentarios y flores. Precisamente es un de los objetivos de DibujArte, personas que no son dibujantes, disfruten la revista y le encuentren una utilidad De Data fue 100% una creación experimental de Bernardo Moreno "Mono", así que talvez estuvo un poco rara

Emilio en algunas partes de la republica hemos tenido problemas de distribución, al ser DibujArte una revista totalmente innovadora en el ramo, pero ya estamos solucionando eso. De los números atrasados poco a poco vamos a reeditarlos para que las personas que no pudieron encontrarlos los consigan. De las suscripciones por el momento tenemos suspendido ese plan, pero puedes pedir que te envíen los números por medio del sistema de la tienda Mundo Cómics, que esta en Av. Universidad 726-A Entre metro Zapata y Div. del Norte México D.F. Tel. 56883324 mundocomic@aol.com. También en convenciones de cómics, normalmente en nuestro stand puedes encontrar DibujArte, o en las oficinas de la editorial en horario de oficina. Muchas gracias por seguirnos y esperamos poder solucionar estos problemas.

Hola amigos de DibujArte, quisiera saludarlos y espero que su revista continué un buen rato mas, yo apenas tengo un numero de su revista (4) y no se si sean las primeras ediciones o existen mas, el caso es que me interesa estar en contacto con ustedes, saber mas de la revista, si este es el estilo que tienen o sus temas son variados de diferentes tipos de dibujos. Así

Pues si tienen sistema de envió me gustaría saber si podrían mandarme respuesta donde me digan cada cuanto llegaría y cuanto me saldría o si es mejor estarla buscando en el puesto de revistas. Yo soy Gisela M. Zazueta Valdez (MYZTIKA), 21 años, Culiacan, Sinaloa. Estoy estudiando Dirección en Arte y Diseño Gráfico, pienso que su revista me podría aportar buenas cosas para mi creatividad. Se despide deseándoles suerte!!!!!



Gisela muchas gracias por tus comentarios, bueno arriba viene la respuesta en lo que refiere a números atrasados. Estamos preparando un números especial de diseño grafico, y bueno claro esta que el cómic al ser un arte multidisciplinario, combina conocimientos de diseño grafico, pintura, anatomía, literatura etc

Para mi siempre ha sido muy difícil conseguir su revista y de hecho tengo que buscarla cada semana para ver si ya salió, siento que es muy inconstante porque en abril apenas he conseguido el numero 6 correspondiente a enero y la numero 4 nunca tuve la fortuna de conseguirla. Por favor inicien algún plan de suscripciones aunque sea un poquito mas cara pero que llegue al domicilio para quienes tenemos interés en conseguirla. Felicidades por el material tan ilustrativo que cada numero incluye su
edición DibujArte Atee un seguidor ferviente
Emilio Garcia C.

BUZÓN DE CARTAS

Para Principiantes

Hentai

Como ya lo mencionamos en los artículos anteriores, tanto en el shojo como en el shonen se permiten los desnudos femeninos y escenas algo "picantes". En algunos casos (cuando las historias van dirigidas a un público juvenil), se habla de temas como el sexo o la menstruación, e incluso pueden aparecer escenas en donde se muestra, en forma poco explícita o insinuada, que una pareja está haciendo el amor.

Estos temas también son tratados (desde una perspectiva más adulta) en los mangas y animes hentai. Sin embargo, en el hentai, las relaciones sexuales no son insinuadas, sino bastante explícitas, y es este "pequeñísimo" detalle el que separa años luz al hentai del shojo y del shonen. Por desgracia, fuera de Japón, la mayoría de las personas no saben la diferencia entre shonen, shojo y hentai, y como es naturaleza del humano resaltar siempre lo malo en vez de lo bueno de las cosas, para los detractores del manga hentai, éste es sinónimo de pornografía y violencia, sin más.

Tipos de historias hentai

Si piensan que en los mangas y animes hentai sólo se ve a los personajes haciendo "chaka-chaka", que "chuecos" están, cuates.

Si bien es cierto que hay mangas en los que no hay historia y los personajes se la pasan enseñando hasta las anginas, también lo es que existen animes y mangas hentai en donde el sexo no aparece por arte de magia, sino que es parte importante de la historia.

Al igual que el shonen y el shojo, el manga hentai se vende en Japón como gruesos libros que contienen historias de diferentes autores, algunas de las cuales son pequeños cuentos autoconclusivos y otros son historietas largas que pueden durar varios tomos.

La calidad de los dibujos en estos tomos es muy variada, va desde lo sencillo (y bastante desagradable) hasta dibujos con calidad suficiente para ser convertidos en anime.

Dojinshis hentai

En Japón se acostumbra que los otaku hagan versiones libres

Por LOBO

de sus mangas y animes favoritos. A estos mangas hechos por ellos se les llama Dojinshis, y en ellos todo (y me refiero a "todo") puede pasar.

En los Dojinshis hentai específicamente se muestran situaciones "candentes" con personajes tomados de series como Ranma 1/2, Evangelion, Dragon Ball y Salior Moon, y son las Salior Scouts las más aprovechadas en este tipo de historietas; incluso los más atrevidos llegan a mezclar a personajes de diferentes series en sus historias. ¿Se imaginan a Asuka (Evangelion) jugando "manitas calientes" con "Numero 17" (Dragon Ball)?

Por desgracia, al ser hentai hecho por aficionados, éstos pasan por alto el código de censura que deben respetar los autores profesionales (no se rían, en verdad existe censura para los hentai). Por ejemplo, aunque está prohibido usar a personajes menores de 18 años en historias hentai, eso no impide que los creadores de Dojinshis usen a personajes de series como Evangelion o Card Captor Sakura, lo cual para muchos ya raya en el colmo de la perversidad.

Debido a que los Dojinshis hentai circulan por todo el mundo (sobre todo en copias piratas y en Internet) sin restricción alguna, esto ha contribuido a dar una imagen errónea, para el no conocedor, de que todo el manga es hentai.

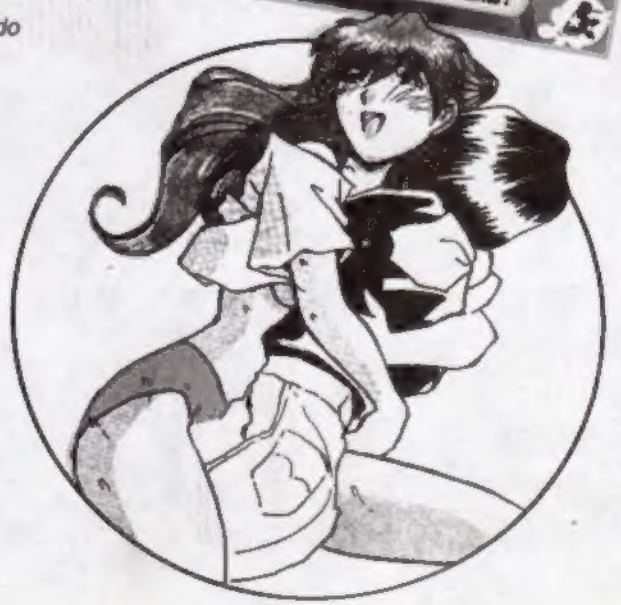
¿Censura?

Parece contradictorio, pero gracias a la censura, los mangas hentai aumentaron su grado de erotismo, pues al estar prohibido mostrar los órganos sexuales, los mangaka tuvieron que encontrar "sustitutos" (aunque últimamente la censura en los mangas y animes hentai se ha suavizado bastante, al grado que en algunas historias ya no se deja nada a la imaginación). Así pues, la ropa interior femenina se convirtió en un elemento fetichista indispensable en el hentai. Ya se mencionó que está prohibido usar personajes menores de edad en los hentai, pero no hay ninguna regla que prohíba dibujar a los personajes con rasgos juveniles (ojos grandes, ropas de colegiala, calcetas blancas, etc.). Así que por un mero "tecnicismo" el mangaka puede mostrar a una chava que parece de 14 o 15 años y con sólo mencionar en la historia que tiene 18 o más años, se evita problemas. Un recurso algo tramposo, pero vaya que funciona.

En el próximo Para Interpretar el Manga hablaremos de los temas más socorridos en los mangas y animes hentai.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

Derechos Reservados:
Refreme © U-Jin
Sexanime © Geisha Pink/Studio Sumisu
Evangelion X © Otwaldo



¿ TE GUSTA DIBUJAR ?

APRENDE EN POCO TIEMPO

DIBUJO DE COMICS, HISTORIETAS Ó PUBLICITARIO

® Copyright EDITORIAL VID

©Copyright Jorge Alberto Reséndiz Alvarado KOKORO

® Copyright WIZARD

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Técnicos Especializados en Diseño Publicitario, de Historieta, Gráfico y por Computadora

ÚNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

VISITANOS, ESTAMOS EN: Colón 1 Desp. 36 Col. Centro,
atrás del M Hidalgo (Entre el Cinemex Real y la Alameda Central)

5512-63-89
-06-23

PRESENTA ESTE CARTEL Y RECIBE EL 50% DE DESC. EN TU INSCRIPCION Y 30% EN TU COLEGIATURA

3ª JORNADA de ANIME

Juegos de Rol & Comics

¡Único Día! Sabado 17 de Agosto del 2002. De 10am a 4pm.

Conferencias y Cursos:

- Como hacer un Videojuego por: Instituto Aztec-Tech creadores del Primer Videojuego Mexicano y la Primera Lincenciatura como Diseño Gráfico de Videojuegos y Cinematografía Digital. Informes en los Tel. 53 79 16 39, 01 800 90 805 22 www.aztechgames.com

偽りの、再生

-Curso de Japonés para Principiantes por: Roberto Frank.

-Exhibición de Películas de Estreno

-Lanzamiento de la Revista Digital Pion B

Clases de Dibujo Manga y Autógrafos por: **Jorge Break**

Dibujante y Creador de: **Meteorix** 5.9 NO APROBADO

Invita

Mundo Comic's

Entrada Libre

Lleva Cuaderno, Lápiz, Goma y Pluma.

Llama Si Quieres una Jornada en Tu Ciudad o Escuela

Informes Tel: 5 688 33 24

Email: mundocomic@hotmail.com

La Dirección es:
Salon Vertical
en la Delegacion
Benito Juarez
Av. Cuahutemoc #1242
Col. Del Valle.
Casi Esq. Municipio Libre
(A Una Cuadra del
Metro Zapata)